TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年8月3日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第15号通巻100号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

とじこみスペシャル
スーパーファミコンのすべてがわかる
完全データ・ガイド

1990・8・3 360YEN税込
通巻100号記念特集号
VOL.15

●100号記念特別企画
任天堂ロングインタビュー／驚異のゲーム・マシーンその過去と未来
ファミリーコンピュータの時代

最新ソフト徹底紹介
タイタン
忍者らホイ!
STED
2010 STREET FIGHTER
ブライファイター

●大好評連載中
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

●あの幻の超大技
スーマリ256Wも再び登場するぞ!!
バグボーイクラブ傑作選

●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山
「風よ。龍に届いているか」
●コミック版ウィザードリィ・第2部 作／石垣 環
「鳳凰の塔」
●コミック版DRAGON LORE 作／外薗昌也
「最後の竜に捧げる歌II」
●超人気ソフト完全必勝ガイド
キャプテン翼2

KONAMI
見たこともないシーンの連続だぞ。
危険なダウンタウン、爆走するハイウェイ、水中や秘密基地。
平和を守るためには場所を選んじゃいられないぜ。
(サイの使い手、ラファエル談)
全米人気
No.1
LIFE 160
LIFE 46
選んで戦え、おいら4人の亀忍者。
自分の好きなキャラを4人から選べるマルチプレイヤー制だ。
どいつも個性的な武器を使いこなす仲間ばかりだ。
(刀の達人、レオナルド談)
PLAYER SELECT
▶LEONARDO
RAPHAEL
MICHAELANGELO
DONATELLO
LIFE
強くてキュート
イカシたカメ
ステージのどこかに秘密の抜け道があるのだ。
なにやら楽しいことが待っているようじゃから
探してみるがよろしい。(お師匠様、スプリンター談)
BONUS GAME 1
500 SMALLER
700 BIGGER
600 BIGGER
550 SMALLER
570 BIGGER
560
SURE?
A YES
B NO
LIFE 400
BONUS GAME 2
LIFE 1380
ツインビーだ!!™
人気者ツインビーがゲームボーイに。
10月中旬発売予定
価格未定
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977 以上、全11局開設しております。

コナミ株式会社
ゲームボーイ™は任天堂の商標です
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ゲーム生活必需品

1.4倍 ワイドビジョン ライトボーイ™ 7月31日発売

- ゲームボーイの楽しみ方を最大限に引き出す専用オプション品です。
- 取付けはワンタッチで簡単に装着できます。

折りたたむとこんなにコンパクト！

価格 **2,480円** ［単3電池2個付 税込］

株式会社ビック東海〒421-01 静岡市桃園町8-17 ☎0542-58-7697（代）

ファミコンソフト 7月27日発売

価格 **6,000円**（税別）

第二章イカロスの謎

ゴルゴ13

©さいとう・プロダクション1990/小学館ビッグコミック連載中

それはそれは明るくて、長時間使っても
目が疲れないし、わたしのように夜でも
ゲームが楽しめるよ!!
Nintendo
GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
ホーッ!
ゲームボーイ™専用ライト付拡大鏡
LIGHT BOY™
ライトボーイ™

ファミコン必勝本
Vol.15
1990年8月3日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
大野康之
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

●とじこみ付録●
スーパーファミコンのすべて

COMPUTER GAMES TODAY
NEWS スーパーマリオクラブ開設 攻略本発禁に／任天堂、MITメディア研に寄付 6
HIT CHART 数あるゲームソフトの中から読者が選んだ栄えあるソフトはこれだ！ 8
SOFT SCRAMBLE ゲームを数多く見てきたライターの辛口レビュー 12

◆ファミコン必勝本通巻100号記念◆
100号のありがとう 14
PART1 100号のありがとうを駆け足で振り返ってみました 16
PART2 立体インタビュー収録 任天堂が語るファミリーコンピュータの時代 18
PART3 100号記念 SPECIAL THANKS 24

キャプテン翼2 岬くん、日向くん、ああ 27

ドラゴンクエストIVジャーナル 個人的データ公開
ドラゴンクエストIVマスターズクラブ 108

NEW SOFT STREET 届いたばかりの新作ゲームをちょっと早目に公開!! 139
リトルマジック……140
探偵神宮寺三郎～時の過ぎゆくままに～……141
グレムリン……142
レジェンドオブヒーロートンマ……143
ブロディアランド……143
マジックジョン……144
ぎゅわんぶらあ自己中心派2……144
シャドウブレイン……144
パジャマヒーロー……145
雀豪……145
ファミコン地獄耳……145

とじこみスペシャルVol.15

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS

●ウィザードリィ外伝第2部●
「鳳凰の塔」
●スーパーブックガイド●
「この本を読め!!」
●DRAGON LORE●
「最後の竜に捧げる歌Ⅱ」
●小説ウィザードリィⅡ●
「風よ。龍に届いているか」
●夏休み特別企画●
「夏休みおすすめビデオガイド」

SUPER!! HIPPON

HOT GAME SCANNER

2010ストリートファイター 32
忍者らホイ! 随所に出てくるギャクのオンパレード 34
ブライファイター 多採なスクロール 36
STED 近未来を舞台にしたRPG。当然ロボットは出てくる 38
TAITAN 全スクロールのブロック崩し。ブロックも進化 40

ゲームボーイクラブ T.M.N.T ダブルドラゴン ツインビーだ/サイドポケット他 42
PCエンジンクラブ KLAX/ファイナルブラスター ラストハルマゲドン 116
セガ・メガドライブクラブ スーパーモナコGP/ヘルファイアー他 129

コラムランド
インサイドコラム 中3、柔道少年一本勝太郎君の「WIZが好き」 111
怪物博物館・ホラーは踊る アンドロ超戦士 木彫りの人形 112
亀松&みそのハードデイズナイト 亀仙松ちゃんの巻 113
神話世界の旅人たち 異郷の楽園篇 114

バグボーイクラブ 今回は100号記念の大特集! 119
コミッククインティ クインティのキャラクターテザインをした杉森健のオリジナル 132
ウィザードリィ友の会 ウィザードリィオリジナルクロスワードパズルもあるよっ 44
FAMI-COM.FREE TALK TVゲームと私と必本 115
INFORMATION 知って得する、知らないと損する情報満載 136
プレゼントのお知らせ……134 新作スケジュール表……146 必勝本カレンダー……148

ゲーム別さくいん

ヴァサム……131
キャプテン翼2……27〜30
ぎゅわんぶらあ自己中心派2……144
KLAX……117
グレムリン……142
シャドウブレイン……144
ジャンクション……131
四天明王……131
雀豪……145
スーパーモナコGP……129・130
STED……38・39
タイタン……40・41
ダブルドラゴン……43
探偵神宮寺三郎~時の過ぎゆくままに~……141
T.M.N.T……42
2010ストリートファイター……32・33
忍者らホイ!……34・35
バーニングフォース……131
パジャマヒーロー……145
ファイナルブラスター……117
無頼戦士……36・37
ブロディアランド……143
ヘルファイアー……131
マジックジョン……144
ラストハルマゲドン……118
リトルマジック……140
レジェンドオブヒーロートンマ……143

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

GRADING

任天堂、スーパーマリオクラブを設置。ゲーム評価に着手

●新通信システムは、飽和状態の流通業界への警鐘になるか？　新作ソフトを、ファミコンを、救えるか？

スーパーファミコン発売以後ファミコンはどうなるのか、疑問の声が高まっている。ソフトの内容・容量によって両機を使いわける、というのが大半のソフトメーカーの意向だろう。ではファミコンは現状維持のまま、大きな発展を見せないのか。当事者任天堂はファミコンを最大限有効に活用する手段の一つとして通信システムを提案した。任天堂自らが情報提供者（ＩＰ）となる初の試み「スーパーマリオクラブ」がそれだ。ファミコンは今、ゲーム機＋αの機能を持ったハードとして定着するか否か、大きな分岐点にさしかかったのである。「スーパーマリオクラブ」の実態と課題を探ろう。

任天堂から提供される情報メニューの中で、特に主眼のおかれているのが、新作ゲームソフトの評価発表。任天堂、サードパーティの新作を採点し、合格ラインを越えたか否か発表するという内容だ。採点方法、合格基準等は任天堂が独自のシステムを制作中。その他、ゲーム業界の有名人と通信で会話できる「マリオフォーラム」、人気投票によるベスト10など豊富な内容が企画されている。

ただ、この「スーパーマリオクラブ」、人気キャラからとった、ユーザーに親しみ深い名前とは裏腹に、当面の対象者がユーザーでなく流通関係者。一般ユーザーがサービスを受けられるのは来年以降になりそうだ。これは、流通業界の現状に理由がある。数多くのソフトの中から何をどれだけ仕入れ、販売するか、きめ細かな判断が必要とされるのが流通関係者。ところが発売されるソフト数に対応しきれず、多量の在庫を抱え新作の入荷が圧迫されている問屋も少なくないのが実情だ。この状態が放置されれば、良質の新作ソフトが流通過程で滞ったまま市場に出なくなるという事態も予想される。これを防ぐため、仕入れの手助けとなる情報を任天堂から発信しようというのがこのシステムの趣旨なのだ。

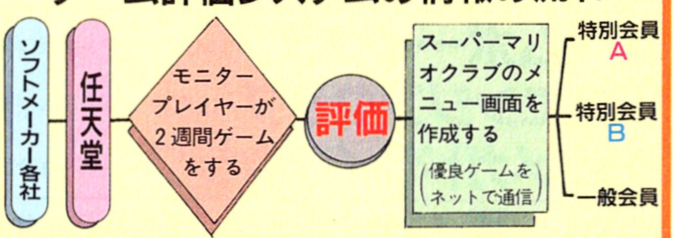
事実、流通の現場では早くも期待の声があげられている。おもちゃの丸治浪打店仲畑店長によれば、「最近はソフトを予約する人が激減し、また、マニアうけするソフトに予約が集中する為、予約数が仕入れの目安にならなくなった。そういった状況下で、このサービスの開始は心強く、メガドライブ、ＰＣエンジンでも同様に実施してほしいぐらい」とのこと。

実はセガでもメガアンサーを用いた新作ソフト評価システムを検討中。評価結果を分析し、販売数量までも予測するという大規模なものが計画されている。

ともかく、これまでは問屋にさえ卸せば、という姿勢に陥りがちだったメーカー、なおざりな仕入れで在庫を増やす一方だった卸、双方に根づいている、「物を動かせば良い」という「物流」の意識にメスが入れられようとしていることは確かだ。が、本当に有益な情報となる為にまず、あらゆるジャンルのゲームを正当に評価するシステムの構築が不可欠だろう。と同時に、従来無関心だった流通関係者をひきつけ、このシステムを活用してもらう必要がある。啓蒙活動と意識改革も同時に推し進めてこそ、このシステムは成功する。これが任天堂自身も意識している課題である。

↑流通在庫が多いため、新作の生産量にも影響が…。写真は都内有名ディスカウント店

ゲーム評価システムの情報の流れ



→ファミコン通信アダプタ

→任天堂本社

スーパーマリオクラブ概容

特別会員A：任天堂商品を扱う流通関係者
特別会員B：ソフトメーカー
一般会員　一般の個人会員
入会金　5,200円（消費税を含まず）
年会費　特別会員は無料、一般会員は未定
メニュー・最新ソフトの評価発表
　最新ゲームをプレイしたゲーマーの秘密の日記
　海外ソフト情報
　会員のプロフィール紹介等。

TROUBLE

攻略本に発禁処分下る

●エニックスとスクウェア、冬樹社と争う。

ソフトメーカーの許諾なしに発行しようとした攻略本が6月27日、東京地裁から出版差し止め命令を受けた。

発行禁止を命じられたのは、冬樹社が発行元の「ドラクエⅣ攻略マニュアル・パーフェクトデータ」と「魔界塔士Sa・Ga、完全攻略マニュアル」の2冊。これら2冊は、「ドラゴンクエストⅣ」の発売元・エニックスと「魔界塔士Sa・Ga」の発売元・スクウェアから、"著作物を無断複製した"として発行差し止めを求めた仮処分申請を受けていた。この申請を、東京地裁は認めたため、出版界では史上初めての著作権侵害による発行禁止となった。

申請書などによると、ソフトメーカー側はいずれも、画面に登場する地図や絵（ダンジョンや街の構造など）を無断でイラスト化しているのは、メーカー独自の著作物の権利を侵害していると主張、また登場人物の会話、モノローグ等の謎解き部分も無断で複製していると訴えていた。

対して冬樹社側は、画面に出てくる図画は参考にしたのであって複製ではない。仮に複製したとしても、本書の目的上の正当な引用にあたる、とし双方の主張はまっこうから対立していた。

通常ゲームの攻略本は、ソフト発売元メーカーと、出版社が著作権使用許諾契約を結び発行されるが、今回のケースでは両社の交渉がまとまらず、冬樹社が契約をせずに、出版を踏み切ったという背景がある。

この経緯を冬樹社の田鎖洋治郎社長は「エニックスとスクウェアは一方的に単行本の発行元と公開範囲を独断で選定し、自由な出版活動を妨害、また書籍流通のストップさせる行為には、出版界の危機を感じる。本訴に持ち込み徹底的に戦う」と発言。意義申し立ての準備をしていることを明らかにした。

当面、この問題は"著作権"を巡って審議が続くが、どこまでソフトメーカーと出版社の間に横たわる問題に迫ることができるか、要注目だ。

FORUM

朝日ゲームフォーラム開催

●現代の新表現、RPGをめぐる考察。

6月29日、有楽町マリオンビルの朝日ホールで、TVゲームの中のRPGだけに焦点を絞ったフォーラムが、数百人の入場者を集め開催された。主催は朝日新聞社広告局。協賛は学研、コナミ、ビクター音楽産業だった。

2時間半にわたるフォーラムの第1部は、SF作家の川又千秋氏の『RPG――ブラウン管上の冒険』と題された講演。最近はTVゲームの原案企画にも参加する同氏からは「作り手がRPGを新らしい物語形式として認識すれば、活字等では得られなかったリアリティを獲得できるようになる」など、RPGの持つ可能性について多くが語られた。

第2部はゲームデザイナーの堀井雄二氏、宮本茂氏、黒田幸弘氏、ログイン副編集長の河野真太郎氏が出席するパネルディスカッション。「シナリオを見ただけではRPGの善し悪しは判断できない」「ドラクエを越えるRPGは、ドラクエをプレイしていないひとこそ作れるはず」など、会場に集まったゲームデザイナー志望者達に製作現場の厳しさを痛感させる肉声が多く届けられた。

RPGの可能性の裏側に、RPG製作現場の苦心する点が見え隠れする2時間半であった。

↑パネラー達の討論に、聴衆は熱心に耳を傾けていた

BUSINESS

ナムコ、アタリゲームズ資本解消

●対任天堂ビジネス拡大化への布石？

ナムコは、ナムコアメリカを通して所有していたアタリゲームズの株式(460万株、43.8%)をすべてアタリゲームズに売却すると発表。7月10日、全株式の売却を終え、両社の資本関係は解消された。

また同時に両社は、アタリゲームズの子会社、アタリ・オペレーションズ（業務用ゲーム機の販売会社）をナムコ・アメリカが買収することに合意。日本の大手ソフトメーカー、ナムコの対アメリカビジネスは大転換をはかったといえそうだ。

ナムコは「アタリオペレーションの買収によって、業務用ゲーム機の売り上げ増が期待できる。またナムコ・アメリカには役員クラスを含めて、本社社員を派遣、家庭用ゲーム機用ソフトも積極的に市場に投入するつもりだ」と語っており、今まで他社に比べて遅れていた海外戦略にテコ入れしたことを示唆している。

↑ナムコ本社

米国任天堂と裁判係争中のアタリゲームズとは、経営上"絶縁"となったナムコ。次の狙いは任天堂との全面和解→NES・スーパーファミコン参入ではないか、と業界内ではささやかれている。ナムコはこの憶測を「先のことはまだ白紙」と否定しているが…。

DEVELOPMENT

任天堂、MITメディア研に寄付

●MIT新教育プラン開発を任天堂が支援。

任天堂は、アメリカのマサチューセッツ工科大学（MIT）・メディア研究所に、研究基金300万ドルを提供すると発表した。この基金は「どうすれば子供たちは遊びながら学習することができるのか」に関する研究開発に活用される。多くの子供たちの文化から遠ざかった従来の教育法に比べ、より親しみやすいTVゲームによる遊びを学習と結び付けるのは少しも不自然ではない、と主張するMIT。任天堂との共同プログラムは、人々の学習に対する考え方を変えうるレベルを目指す。

近年のファミリーコンピュータの新しい動向を考えてみると、従来のゲーム機としての役割以外の活用法がクローズアップされつつある。ゲーム専用機として普及台数を伸ばしたファミコン本体の販売台数がピークに達したとき、任天堂は初めてパートナーをむかえ、新分野へと踏み込んだ。昨年7月開始のファミコントレードは、野村証券とタイアップし、リアルタイムの株式情報提供と売買ができるものだったし、今年4月スタートのホームバンキングは郵政省の協力で、キャプテンシステムを利用した郵便貯金サービスを可能にした事実を挙げられよう。

これらの例と同様に、MITをパートナーとした任天堂の新しい動きは、ファミリーコンピュータの今後の可能性に期待を持たせる。

●ゲームメーカー週間株式市況

6/25〜7/6

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	26100	28900	25900	26600	△500
コナミ	9020	9500	8880	9300	△200
セガ	8470	9200	8390	9150	△690
ナムコ	3360	3700	3160	3600	△190

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム‥ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.14のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	2	↑	キャプテン翼2	テクモ	373	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
2	3	↑	忍者らホイ!	アスキー	172	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
3	9	↑	ドラゴンボールZ	バンダイ	146	「ドラゴンボール」シリーズ第4弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードもあり
4	5	↑	ロックマン3	カプコン	143	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
5	16	↑	パロディウスだ!	コナミ	107	名前の通り、「グラディウス」のパロディー版ゲーム。アーケードよりの移植
6	11	↑	Dr.マリオ	任天堂	91	テトリスタイプのパズルゲーム。マリオが医者となり、カプセル薬でビールスを消す
7	7	→	ダンジョンキッド	クエスト	81	MAPから武器、魔法までプレイヤーが自ら設定することができるコンストラクションRPG
8	1	↓	水滸伝	光栄	75	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植
9	4	↓	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	74	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
10	6	↓	Might & Magic	学研	71	パソコンゲームより移植、ファンタジーRPG。195種のモンスターが登場

順位	前回	タイトル	メーカー
11	24	燃えプロ'90	ジャレコ
12	8	女神転生2	ナムコ
13	20	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
14	12	維新の嵐	光栄
15	18	SDガンダム外伝	バンダイ
16	—	上海II	サン電子
17	27	バーズテール	ポニーキャニオン
18	10	ウィザードリィIII	アスキー
19	—	いただきストリート	アスキー
20	13	イースII	ビクター音楽産業
21	28	獣王記	アスミック
22	—	ホームランナイター	データイースト
23	15	ファイアーエンブレム	任天堂
24	17	ビックリマンワールド	ハドソン
25	—	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
26	26	ドラゴンクエストIV	エニックス
27	22	探偵神宮寺三郎時の過ぎゆくままに…	データイースト
28	—	パラメデス	ホットビィ
29	—	ぼくドラキュラくん	コナミ
30	30	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ

●キャプ翼2再びトップ

発売を目前にして再びキャプテン翼2がトップの座に帰り咲きました。キャラクターの強さとゲームの出来の良さでこの夏一番のヒット作になりそうな気配です。続くお笑いRPG忍者らホイ!も手堅く2位につけています。今回急上昇したのはコナミのコミカル・シューティング、パロディウスだ!。さらにどこまで票を伸ばすか期待です。下位に大きな動きは見られませんが、いただきストリート、上海IIなどがチャートインしています。では次号まで。

↑再び1位に浮上。テクモの「キャプテン翼2」。発売直前の集計結果です

↑遂にTOP10内に! CMも始まった任天堂様謹製「Dr.マリオ」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

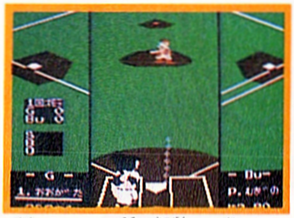
	前回		
1	—	ファミスタ'90	ナムコ
2	—	SDヒーロー総決戦	バンプレスト
3	6	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
4	—	ハットリス	B.P.S.
5	1	テトリス	B.P.S.
6	—	わんぱくダック夢冒険	カプコン
7	2	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
8	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
9	8	バトルフリート	ナムコ
10	—	迷宮島	アイレム

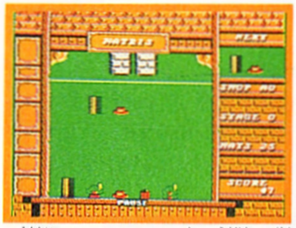
●ファミスタ再び!!

「ファミスタ'90」がＴＯＰ10カムバックと同時に１位に。人気シリーズ「ＳＤヒーロー総決戦」を押さえました。「熱血高校～」は相変らずの安定ぶりで今号では３位に。「ハットリス」「テトリス」とＢＰＳのＡ・パジトノフ作品が並んで、「わんぱくダック～」は久々のランクインで６位。「ドラクエⅣ」、落ちて７位。以下、定番の「スーマリ３」、前回８位で初登場した「バトルフリート」、新作の「迷宮島」と続きます。

最近発表になった「スーパーマリオクラブ」の狙いは、流通関係者にゲーム評価の基準となる情報を流すこと。その結果、良いゲームだけ仕入れ、不良在庫の少ない健全な業界を育成できれば…という計算のもとスタートする。これ、今後注目のムーブメントね。

↑発売されて、もう半年近くが経ちました。今回７位「ドラゴンクエストⅣ」


↑忘れかけてた頃に突然の１位。まあ「ファミスタ」なら定番ですしね


↑今回はＡ.パジトノフ氏の作品が２本もランクイン。これは「ハットリス」

↑アーケードでも人気が高かったアイレムの「迷宮島」は今回10位

最近のアニメの中で大ブームを巻き起こしている「ちびまる子ちゃん」。このブームに目をつけたいくつかのデパートがこの夏のイベントに「ちびまる子ちゃん」を用いるようだ。

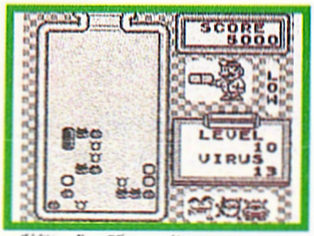
まず、三越日本橋店が７月４日から「ちびまる子ちゃんグッズフェア」を行ったのを皮切りに、高島屋横浜店では７月26日～31日まで「ちびまる子ちゃん特集」を、小田急百貨店では８月１日～13日まで「ちびまる子ちゃん祭り」を行う。また「ちびまる子ちゃん」単独のイベントではないが、横浜そごうなどではワタル２やちびまる子ちゃんなどのタカラのキャラクターを集めたプレイコーナーを夏休み期間中のイベントとして設ける予定。

余談ではあるがこのちびまる子ちゃんブーム、子供だけではなく大人にまで波及し、番組の最後に流れる「踊るポンポコリン」もレコード売り上げ１位を記録する大ヒットとなった。さらにはこの曲がディスコでもかかり、若者たちが「踊るポンポコリン」で踊るというポンポコリンな姿もでてきた。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	SA・GAⅡ	スクウェア
2	2	Dr.マリオ	任天堂
3	5	対戦型ファミスタ	ナムコ
4	—	ツインビーだ！	コナミ
5	—	ドラゴンスレイヤー	エポック社



↑前回に引き続き、２位は「Dr.マリオ」。ファミコンと同時発売

●３強時代到来の予感!?

前回初登場の「対戦型ファミスタ」が着実にアップ。「ＳＡＧＡⅡ」にしのび寄ってきました。その２強の対決かと思いきや、コナミの自信作「ツインビーだ！」がみごとな追随を見せ、４位に登場。今後、この３作が、ゲームボーイＴＯＰ１の座を巡って鎬を削っていくのでしょう。各社の代表作どうしの対決だけに、これは見逃せません!!

～読者の声～

スーパーファミコンの発売日も決定して、発売予定タイトルが続々と発表されつつある。さっそく様々な反応が届けられているので、いくつか紹介してみよう。

●ジャレコがスーパーファミコンで野球を作るそうですね。Buの"のも"投手がどれだけリアルになるのか楽しみです。　（愛知県・河合一男）

●スーパーファミコンのソフトタイトルが発表されたら、今後のファミコンのタイトルがかすんで見えるようになった。　（千葉県・野口武弘）

●あの「ファイナルファイト」が出る！　カプコンＣＰシステム作品をどこまで表現できるかが見物だ。　（神奈川県・青木真心）

●「ゼルダ～」が何と言っても楽しみ！　発売がのびなければいいな。　（秋田県・小林由美）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.13の アンケートハガキより

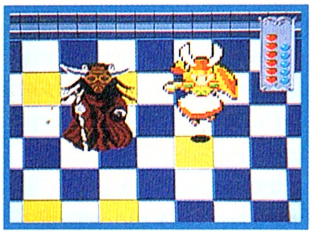
順位	前回	タイトル	メーカー / 票数	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ 184	6回連続の第1位。しかもここ4回は、2位にかなり差をつけてる。さすがナムコの看板娘♡
2	7	桃太郎伝説ターボ	ハドソン 69	IIの方は、まだかなりかかりそうだからね。これで夏休みを過ごして、9月になったら…
3	10	関ケ原	トンキンハウス 49	やっぱさ、男だったら、打倒家康っきゃないよね。己の手で、新しい日本史を創造するのさ
4	3	らんま1/2	メサイヤ 46	中国拳法の達人って、人間とは思えない。夢枕獏の世界って、まんざらウソじゃないんだよ
5	5	スーパースターソルジャー	ハドソン 35	現時点でのシューティングの集大成と言えるんじゃないかな。2分、5分モードはハマるよお
6	2	うる星やつら	ハドソン 32	デジタルコミックの世界は、ますます広がっていくようだ。キミも乗り遅れるなよ！
7	―	パワーリーグIII	ハドソン 31	夏の定番になった感もありますね。今回のウリはペナントモードとエディットかな
8	4	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ 27	そー言えば、昔、「伸びて縮んでまた伸びて…」ってCMソングがあったよね、確か。
9	―	ボンバーマン	ハドソン 23	再登場です。私も期待してます。あの爽快感をみんなで分かちあいましょう。あー、楽しみだ
10	―	桃太郎活劇	ハドソン 18	9月になったら、桃活だあね。むずかしモードをクリアする頃には、きっと桃伝IIも…??

●ハドソンの時代が!?

前回10位の「関ケ原」が3位にジャンプアップ!! やはり、エンジンユーザーも、このジャンルを待っていたんですねえ。かく言う私も、このジャンルの充実を願う1人なのです。メーカーさん、期待してますよ。

さて、TOP－10の方は、ハドソン、ナムコの二大巨頭時代から、ハドソンの時代になるのでしょうか？

10本中、6本をハドソンのゲームが占めました。確かに、最近のハドソンのゲームにはハズレがありません。ユーザーに安心感を与えるのは、並み大抵ではありません。ハドソンの努力には、頭が下がる思いです。



↑前回同様、ナムコの「ワルキューレの伝説」が1位になりました

VOICE

前号10位、今号3位と順調に人気を上げていたトンキンハウスの「関ケ原」。今回は広報担当の志水さんにお話をうかがった。「PCエンジン初の戦国合戦シミュレーションということで、開発スタッフは実際のプログラミングに入る前には10数本の戦国物映画のビデオまで見て、全体のイメージを固めていきました。その結果、ハード機能を最大限に活かした『絵巻物』グラフィックのマップ、超リアルな戦闘シーン、『裏切り』『暗殺』といったイベントなど、戦国の雰囲気を十分に楽しんでもらえる内容に仕上がったと自信を持っています。ということでPCエンジン初の歴史シミュレーションゲーム。パソコンやファミコンで確立した地位を築いたこのジャンルがPCの中で定着するかどうか、今後のこのゲームの動きに注目していきたい。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	フェリオス	ナムコ
2	2	コラムス	セガ
3	3	三国志・乱世の英雄たち	セガ
4	4	ファンタシースターIII	セガ
5	―	ストライダー飛竜	セガ

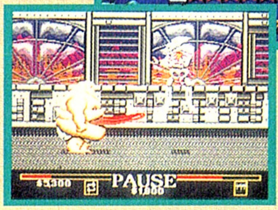
↑こちらも1位に陣取ったまま動かないナムコの「フェリオス」

●フェリオス強し！

上位4タイトルはいずれも前号と同じ順位です。中でもトップのフェリオスの根強いこと！ナムコのブランドイメージは今だに強烈なようです。この後に発売されるクラックスやバーニングフォースにも上位の期待がかけられるでしょう。反面、2位以下はすべてセガのソフトです。他のサードパーティのさらなる奮起も期待したいですね。

VOICE

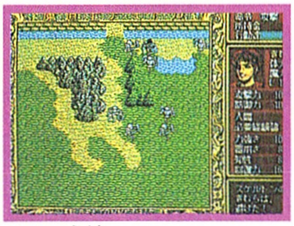
→話題性はあるね。カネコの「ベルリンの壁」(仮)



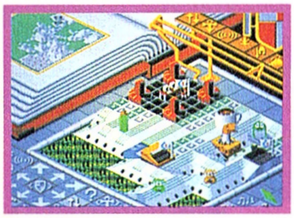
←バットマンではなく「ファットマン」。サンリツ電機

既に本誌「メガドライブクラブ」等で報告した通り、年内に新たにメガドライブに参入するメーカーが続続と登場。カネコ、サンリツ電機、ビデオシステム、講談社総研、ゲームアーツ、ユニパック、日本テレネット、UPL……。イマイチ活気のなかったメガドライブ界に勢いをつけてほしいもの。

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑ブーム再燃か？「ドラゴンスレイヤー」が2位に



↑スーパーファミコンでも発売が決定した「ポピュラス」

●MSXユーザーに変化!?

固定ファンを持ち、発売されれば必ず大ヒットとなる「ディスクステーション」シリーズ。このタイプのディスクマガジンは市販ソフトの内容を知ることができるといった実用面で大きく評価されていましたが、最近ではこの辺りが少しずつ変化してきたようです。つまり、ディスクマガジン自体に楽しみを求める人が増えはじめたのでしょう。「電子出版」が、だんだん身近になってきましたね。

第2位はファルコムの「ドラゴンスレイヤー」。PC98版の発売でブーム再燃という感じでしょう。

ロングセラーとなったイマジニアの「ポピュラス」は第4位。追加シナリオの「ポピュラス・プロミスト・ランド」の発売が7月6日に決定。こちらも大ヒットしそうですね。

「三国志II」や「遥かなるオーガスタ」などのSLGも下位ながら好調に売れ続けています。「大航海時代」は品切れ中でしょうか。

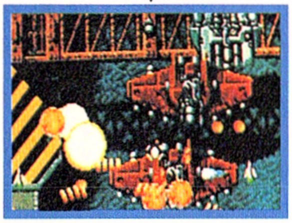
パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回			
1	—	DISC STATION7月号	コンパイル	MSX2
2	—	ドラゴンスレイヤー	日本ファルコム	PC-9800、8800 他
3	—	キャンキャンバニースペリオール	フェアリーテール	PC-9800、8800
4	9	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
5	5	SDガンダムガチャポン戦士II	バンプレスト	MSX2
6	—	AYA	データウエスト	FM TOWNS
7	6	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
8	7	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800、FM TOWNS
9	—	ドキドキカードリーグ	グレイト	PC-9800、8800
10	10	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、MSX2

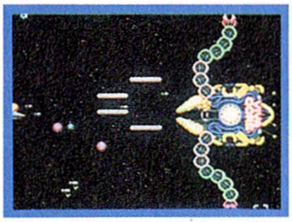
●データウエスト快進撃！

アドベンチャーゲーム「第4のユニット」シリーズで固定ファンを増やしたデータウエストがFMタウンズ用ソフトで注目を集めています。その名も「サイキック・ディテクティヴ」シリーズ。この第3弾「AYA」も今月の6位にランクイン。「AYA」の売りは何といってもアニメーションと同時にCDの音楽（音声）を再生すること。まるで映画のようです。

ARCADE GAMES TOP 5



↑テクモのシューティング「雷電」が初登場1位に



↑2位は前号の5位よりランクアップ。コナミの「トライゴン」

●待望の正統派STG

前回初登場5位を飾ったトライゴンを押さえて、今回のチャートで堂々初登場1位の座を奪ったのが、セイブ電子の新作『雷電』です。同社は以前サイオンやウイズといった作品をリリースした会社で、今回の作品は、前作のダイナマイトデュークから1年の沈黙を破って発表されたものです。内容は、縦画面のパワーアップ型シューティング、東亜プランの一連の作品をどこか彷彿させる物となっています。圏外からじりじりと再びランクインしたのが『パロディウスだ！』グラディウスシリーズの人気の凄さがうかがえます。

↑今回も体感ゲームのトップはセガの「G－LOC」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回			
1	—	雷電	セイブ／テクモ	テクモが放つ！バキバキのシューティング！
2	5	トライゴン	コナミ	特殊レーザーがド派手なシューティング
3	4	コラムス	セガ	宝石版テトリス。女性ファンが多い
4	—	パロディウスだ！	コナミ	コナミキャラ出演超おふざけシューティング
5	2	M.V.P.	セガ	技術爆発リアルタイプグラフィックの野球

体感ゲーム（アップライト・コックピット型）

	前回			
1	1	G-LOC	セガ	究極(!?)の体感ゲーム。遊ぶのが少し恥ずかしい…
2	2	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
3	3	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム
4	4	レーシングヒーロー	セガ	セガお得意。スーパーハングオン強化版
5	—	ハードドライビング	アタリゲームズ／ナムコ	3Dポリゴン使用のリアルドライブゲーム

●エイリアンストーム圏外に…

前回の初登場1位を飾ったエイリアンストーム、今回はくしくも圏外に…。新作はとりあえずランクインはするものの、人気は長続きしないと言うのが最近の実情のようです。今回1位の『雷電』、定番のSTGは、はたしてどれだけ人気を維持できるでしょうか？

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

やったあ！ついに夏休みだあっ！言っちゃあ何だがこの季節家でゲームなんてしてちゃいけないぞ。え？外でゲームボーイするって？そりゃないよ君たちい。ま、楽しければ何でもいいってもんかなあ！

過去4号での順位

	Vol.11	Vol.12	Vol.13	Vol.14
ビック	—	19	23	17
マリオ	—	—	18	11
ゴルゴ	—	—	—	—
燃えプ	—	—	28	24
バレー	—	—	—	—
バット	—	—	—	—
マリオ	—	—	3	2
ダブル	—	—	—	—

7月21日〜8月4日発売スケジュール

発売日	機種	タイトル	メーカー
7/21	FC	ビックリマンワールド 激闘聖戦士	ハドソン
27	FC	Dr・マリオ	任天堂
27	FC	ゴルゴ13 イカロスの謎	ビック東海
27	FC	STED	ケイ・アミューズメントリース
27	FC	燃えプロ'90感動編	ジャレコ
27	PC	ロードランナー	パック・イン・ビデオ
27	PC	大魔界村	NECアベニュー
27	PC	イメージファイト	アイレム
27	MD	バットマン	サン電子
27	GB	タスマニア物語	ポニーキャニオン
27	GB	Dr・マリオ	任天堂
8/2	GB	石道	アスキー
3	GB	T・M・N・T	コナミ
3	GB	ギャザーズ	ビック東海

FC ビックリマンワールド 激闘聖戦士

ビックリマンの世界を舞台にしたコマンド選択タイプのRPG。パーティーは最大8人。おなじみのキャラが入れかわりたちかわりパーティーに参加する。

■ハドソン■7月27日発売
■¥6800(税抜き)■カセット

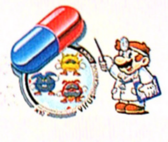
●もとより「ビックマン」ファンの人のためのゲームなので、そのことを前提として考えれば文句なしの出来映えだと思う。関心のない人にとってはちょっと食い足りない感じかも知れないが、よくまとまっているし、佳作といっていいのではないか。ま、欲をいうなら、各キャラクターの個性が足りないような気もする。設定をもう少しつめてほしかった。　（石野ミチホ）

●謎を解くというより、お話しを辿って行くという感じがする。良いゲーム、悪いゲーム以前の問題で、これはゲームか？という疑問が浮んで来るほどスラスラと展開していくストーリー。「ヤマト王子や十字架天使がいればいいや」と言う人もいるかもしれないが、あまりの手応えのなさに、ふとそう思ってしまったのでした。基本的には面白くて買いのゲームなのだが…。　（さくやーま）

項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC Dr.マリオ

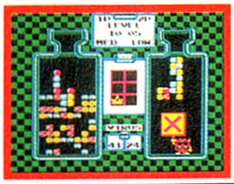
落ちてくるカプセルの色を合わせ、ビールスを消していくアクションパズルゲーム。2人対戦プレイが可能。ゲームボーイ版も同時発売される。



■任天堂
■7月27日発売
■¥4900(税込み)■カセット

●「テトリス」に似てるとか似てないとかいう前に、これはゲームデザインに少し弱点があるような気がする。ステージ後半に背負わされる義務感をもう少し面白さに転化できてたら、もっと良くなってたのにね。かなり遊べるゲームだけど、カセット(高価格)で売ろうとするには、ゲーム性の創造力がちょっとヘナチョコだ。こういうゲームこそディスクで出せばいいのに。　（とみさわ）

●コツコツと地味な努力を重ねる1Pモードとは、全く別のゲームと言っていいぐらいの2Pモード。対戦型ゲームとしてはなかなかグッド。相手への妨害のバランスがほどよくて、緊迫したゲームが楽しめます。ひねりのないシンプルなルールは、1Pでは単調だ、という声を呼びそうだけど、2Pではむしろそれが幸いしてる感あり。高度な技術を必要とせず無邪気に戦えます。（あやちゃん）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

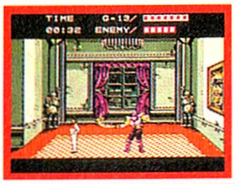
FC ゴルゴ13・イカロスの謎

前作"神々の黄昏"の続編。横スクロール、3Dシューティング、3D迷路と画面構成が変化に富む。ストーリーはディスプレイ画面で進行する映画感覚。

■ビック東海■7月27日発売
■¥6000(税抜き)■カセット

●前作の路線を忠実に受け継ぎ、より良質な完成度を見せてくれた。テクにはしるアクションよりは、ヴィジュアルによって原作の雰囲気を大切にしようという姿勢だ。手を替え品を替え見せてくれる、カーアクションやスナイプモードも秀逸。僕のようにアクション馴れしていないヒトでも、抵抗なくスッと入り込める。ただ、それだけに超絶アクションゲーマーには不向きかな。（内田聡）

●キャラクター物のゲームというのは、やはりそのキャラクターが好きな人、又は思い入れの強い人達が主に買うので、辛く評価しがちですけど、客観的に見ると水準並のなかなかいいゲームだと思う。アクションシーンの東郷のグラフィックといい、ドラマラスなビジュアル・シーンといい、よくイメージを摑んでいて、ファンの方々にも満足してもらえると思いますけどね。　（さくやーま）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

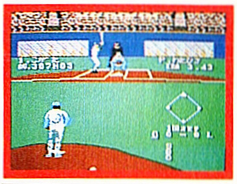
FC 燃えプロ'90・感動編

プレイ画面は前々作「燃えプロ'88」に近い、センターからの視点になった。バッティングは、ボールの高低に対して自動的に対応するタイプに簡素化された。

■ジャレコ
■7月27日発売
■¥6500(税抜き)■カセット

●シリーズ4作目にして、まったく新たなゲームになっているのが特徴的だ。今回は、またまた大胆にも守備画面逆転の大技をやってのけたが、しかしながら、やりこめば意外にしっくりとプレイできるのだ。セミオート化による操作性の向上、多彩な投球など遊ぶ楽しさが格段にグレードアップしてる。バイオリズムをやめた分、選手のアルゴを採点で決めるってのもウマい。（S−MAN）

●開発方針は〝リアル&イージー〟…だったかどうかは知らないけれど、「燃えプロ'90」は、シリーズ中で一番リアリティーと遊びやすさのバランスがとれている。ストライクゾーン上下方向への対応がオート化されたバッティング、球種の充実したピッチングなど、プレイヤーには嬉しい改善だ。試合内容によって採点される評価システムがなかなかユニーク。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

PC ワールドビーチバレー

1チーム2人でプレイするバレーボール、ビーチバレーのゲーム。モードは、1〜4人まで遊べるプレイモードと1〜2人で遊ぶトーナメントモードがある。

■I.G.S.
■7月27日発売
■¥5700(税抜き)■Hu-CARD

●このスピード！ そして迫力！ さらにリアルなグラフィックと動き!! どれを取っても絶品の域を越えている!! 正直いって買いだ！ とアタヒは言い切る!! ただ、この手のゲームをやり込んでないと、超過激なアタックスピードについていけんかも。ま、30分もやれば問題ないけどね。とにかく、お姉様の水着姿だけでも欲しくなるソフトだ。マッチョ筋肉男どもはイヤだけど。(CROSS)

●こいつは久しぶりにギンギンに燃えるスポーツゲームだね。操作性はケッコー良いし、動かすキャラが1人ですむので、スピーディーな試合展開が楽しめる。スポーツゲームのツボを全て押さえてるって感じ。人と対戦するのが好きなボクにとって、この手のゲームが登場することは、本当に嬉しいことだ。日頃の練習が報われるタイプのゲームって好きだぜッ!!（鈴木三ちゃん）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

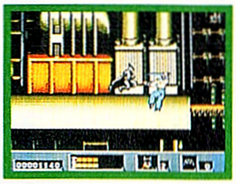
MD バットマン

横スクロールのアクションゲームにシューティング面がプラスされている。グラフィックが美しく、映画の雰囲気が充分味わえる。

■サン電子
■7月27日発売
■¥6500(税抜き)

●ゲーム自体はごく普通のアクション。取りたててこれはスゴイ！ と言えるようなところはない。メガドライブのグラフィックだからして、ちゃんとバットマンに見えるワケだが、思えば映画は日本で惨敗したんだよね。という事は、このソフトもアメリカ市場が念頭にあるんだと思う。そういうスタンスは、私はあまり好きになれない。始めに日本ありき、と考えるのだが。（成沢大輔）

●キャラクターが画面内において、どれくらいの大きさか。なぜかこだわってしまう点だ。ビックバイパーの大きさ、ロックマンの大きさなど、ゲームに適した、マップに適した大きさってのがあると思う。「バットマン」はこの点で一目ぼれしたゲームと言うべきか。演出、操作性ともに「上」クラスだろう。初めてバットマンを操作したときの感覚は、「手応えあり」だった。（忍者根本）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

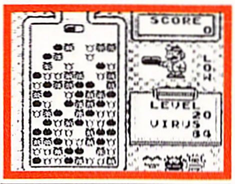
GB Dr.マリオ

ファミコン版と同日に発売されたゲームボーイ版。ゲームシステム、バランス等はファミコン版とまったく同じ。ただし、カプセルは模様の違いで表現している。

■任天堂
■7月27日発売
■¥2600(税込み)

●任天堂版テトリスの威力も、本家テトリスに匹敵するくらい強力といえる。ウイルスをカプセルで死滅させるというアイデアも悪くないし、そこにマリオを登場させたのも抜け目ない。1発あたると2発目をどこでも当てようとするのはしかたないところで、オリジナルを越えられるか、オリジナルにない要素をアレンジできるかで面白くもつまらなくもなるがこれは成功例。（RYOII）

●1人プレイの時(クリアが目的)よりも2人プレイの時(相手のクリアを阻む)に本当に盛り上がります。1人プレイの時は、消し去るウィルスの数が多すぎて、どうしても中だるみしてしまうので…。ゲームボーイの対戦プレイに最も適したゲーム性といえるでしょう。ただ、形で区別する「テトリス」と違って、カプセルの違いが模様で表現されるので、わかりにくいのが残念!!（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

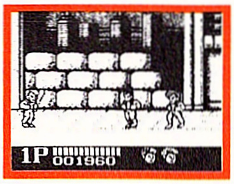
GB ダブルドラゴン

横スクロール格闘アクションゲーム「ダブルドラゴン」のゲームボーイ移植版。対戦モードは1対1の対決。1Pの時よりキャラクターが大きくなっている。

■テクノスジャパン
■7月20日発売
■¥3500(税込み)

●格闘ものというのは、ややもすると単調な戦いになるんだけれど、ダブルドラゴンでは技も多彩で、登場する敵がけっこうバラエティーに富んでいるのでつい指に力が入ってしまう。何となくだけどこういうゲームというのはコントローラーとファミコンとTVがコードでつながっているよりもぜんぶが一体となっているゲームボーイ向きのような気がする、感情移入という点で。（RYOII）

●格闘ゲームの魅力である迫力や爽快感は、画面面積に比例して楽しめるもの。ゲームボーイの小さい画面からは、やはり迫力が十分に伝わってこなかった。しかし、その点をゲームボーイの持つハンデだと割り切るなら、なかなかの出来だと言い切れるゲームだ。数センチ四方にワサワサと出現する敵を倒しまくれば、日頃のちょっとしたストレスくらいは解消できる。（野安ゆきお）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ファミコン必勝本
100

100号のありがとう

1986年3月、ファミコン必勝本創刊。おかげさまで今号で100号です。単なるゲーム情報だけでなく、さまざまな視点からゲームを捉え、発言してゆく情報コミュニケーション誌が創刊当時から目ざしていたものでした。100号の間にさまざまな変化はありましたが、方向性は変わっていません。より高度なマシーンやゲームの登場も間近です。必勝本も新しい時代に対応できるように、さらにパワーアップをはかります。今後ともよろしく！

100th Aniversary Hippon

PART 1

おそらく本誌ほどゲーム界の流れに合わせてドラマチックに変化してきた雑誌はない。その平坦ではない道のりを検証してみよう。

創刊号から今に至るまでゲーム業界とファミコン必勝本進化の歴史

100号のありがとうを駆け

5年前、小学生だった読者はもう高校生になっている。5年間。長い人生においては"たっ

86年 ファミコン市場は拡大の一途を進む中、本誌創刊

前年9月に発売された「スーパーマリオブラザーズ」のブームは続き、ファミコン市場は大盛況を見せていた。2月21日にはディスクシステムも発売され、「ゼルダの伝説」が同時にリリース、初めてのアクションRPGにファンだけでなく関連業界も過熱。多くの攻略本が発売された。そんな状況の中、3月8日に本誌が創刊された。ゼルダの伝説のマップを中心に、バグボーイクラブなどがメイン記事であった。まさに時代はマップと裏ワザ一色に塗りつぶされていたのだった。

サードパーティの動きが活発化してきたのもこの頃で、以前からのメーカーはより意欲的に、新規メーカーは自社ブランドの定着を狙って数多くのソフトをリリースした。その中で「ドラゴンクエスト」が5月に発売され、現在のRPGの基礎を築いた。初の1M ROM「魔界村」の登場、夏頃からディスク市場も動き出し、「メトロイド」「悪魔城ドラキュラ」などヒット作が連発、年末にはDOGの「水晶の龍」がリリースされた。

現在の隔週4誌はすべて出揃い、情報は雑誌から、のスタイルが確立。

87年 ハードとソフトの進化がゲームの質的変化を促す

前年末に発売された「プロ野球ファミリースタジアム」の熱気が醒める間もなく、1月に発売された「リンクの冒険」「ドラゴンクエストII」の大ヒットからスタートした。2月、任天堂は初の全国参加ディスクソフト「ゴルフJAPANコース」を発売、それまで家庭または友人内でとどまっていたスコア争いを、日本全国のレベルに引き上げた。これは「ゴルフUSコース」「F1レース」に引きつがれ、12月の電話を利用したAVG「中山美穂のトキメキハイスクール」へと引き継がれていった。

任天堂ディスクの実験は他にもある。2枚組のAVG「新・鬼ヶ島」は1本のソフトで完結していたゲームの概念を変えた。

しかし、ROM容量の大型化により、ディスクは徐々に後退していった。2Mのソフトはこの頃からチラホラ見られるようになってきた。また、バッテリーバックアップソフトも発売されるようになった。特に年末の「ファイナルファンタジー」「ウィザードリィ」に使用され、RPGは大容量+バックアップの印象を深めた。

この年、任天堂は3Dシステムを発売したが、対応ソフトも少なく伸びなかった。

ここまでのファミコンの対抗馬は「セガ・マークIII」だけだったが、圧倒的なシェアの差は歴然としていた。10月末、NECホームエレクトロニクスが発売した「PCエンジン」はグラフィック、サウンド面でファミコンを圧倒しており、またたく間に第2勢力としての地位を築いた。

もはやゲームはのんびりと楽しむ時代から、膨大な情報を取捨選択し、自分なりの楽しみ方を探し出していくようになったのである。

通巻1号

↑記念すべき創刊号は月刊でスタート。86年3月

通巻4号

↑時代の最先端を行く『バラエティ劇場』。復活を待つ声も高い

通巻8号

←月2回刊へホップ、ステップ…

通巻27号

←クイズ&プレゼント企画の『ごいクエ』

通巻17号

→「ドラゴンクエストII」で盛り上がりをみせる必勝本。

足で振り返ってみました。

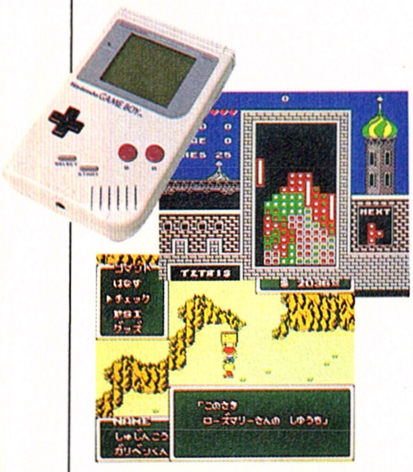
た”でしかないのに、じっと見てみるとこんなにも多くの出来事が、過ぎさっていった……

88年 シリーズ物が確固たる保守層を形成。新ハード戦争さらに激化

2月の「ドラゴンクエストIII」の発売は、その発売当初のパニックぶりから社会現象としてさまざまなメディアに取り上げられた。しかし全体的には低調な1年で、ヒット作と呼べる物は「スーパーマリオブラザーズ3」「ファイナルファンタジーII」など、シリーズ物ばかりであった。

そんな中で、セガは10月に初の16ビット機「メガドライブ」を発売、これまでマークIIIを扱わない雑誌も注目し（本誌も同様）、PCエンジンとの第2勢力争いへ参入した。年末にはPCエンジン用CD-ROM²も発売され、ファミコン一色の時代は終わりを告げた。

対する任天堂も12月に「スーパーファミコン」の仕様発表を行ったが、発売日等は未定のまま、翌年以降へ持ち越された。



89年 ゲーム性とは何か、の再確認。開発者としての「人」が注目

4月に任天堂が発売した「ゲームボーイ」はその簡便さと低価格が幸いして低年齢層に大ヒット。6月には「テトリス」が発売され、対戦用ハードとしての地位を築いた。現在でも本体は品薄状態であり、「ゲームはソフトである」という印象を強くした。

7月に発売された「MOTHER」は糸井重里がシナリオを手がけたこともあり、ゲームにおける「人」が注目された。ドラクエシリーズの堀井雄二、中村光一、「クインティ」の田尻智、「テトリス」のアレクセイ・パジトノフなどが代表例である。

そのドラクエシリーズの最新作IVは、1月に正式発表されたものの、発売は翌年2月と、遅れに遅れた。各誌とも小出しの情報が巻頭を飾り、期待ばかり膨らんで90年へと流れた。

90年 ファミコンからスーパーファミコンへ。うねりは確実に来る

「ドラゴンクエストIV」を筆頭とするシリーズ物RPGが2～4月に立て続けに発売された。特に2月のドラクエIVの発売時にはIIIを上回る行列が全国各地にでき、ニュースなどでも報道されたことは記憶に新しい。

そして今、ゲーム市場は新たな変革のステップを踏み出そうとしている。87年にその存在を明らかにされた「スーパーファミコン」が11月に発売されるのだ。これまでの歴史を見てもわかる通り、ゲームは技術革新と新たな人材、才能の投入によって動いてきた。その2つを同時にスーパーファミコンは行おうとしている。ゲーム市場の面でどう動くかは不明瞭な点もあるが、ゲームとそれを取り巻く私たち、そしてユーザー自身にも何らかの変化が訪れるだろう。

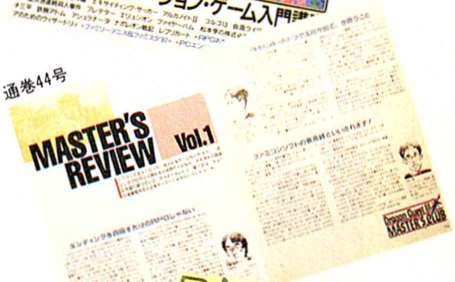
通巻50号

↑単行本にもなった『ウィザードリィ小説』

通巻41号

←X-68000で描かれる表紙は今も…

通巻44号



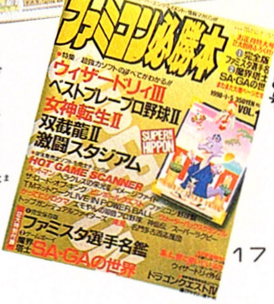
通巻63号

↑「ドラクエIII」と共に発足した『マスターズクラブ』

→新年特別号。年間TOP100など恒例となった企画満載

通巻79号

通巻86号



↑ゲームをとり巻く環境にも光を…

→5年目に向けて新たなスタート

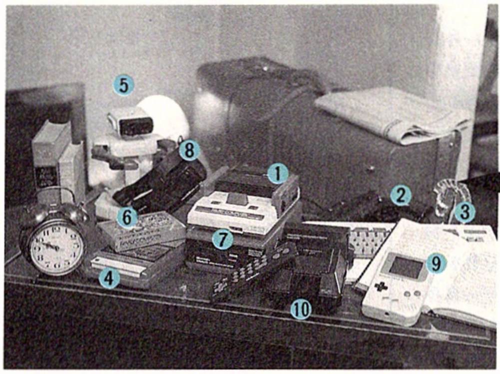
100th Anniversary Hippon
PART 2
ファミコンの誕生
かもたらしたこと
の大きさを考えて

ファミリーコンピュータ™ 発売満7年 ファミコン必勝本 通巻100号記念

立体インタビュー収録◉任天堂が今まで考えてきたことのすべて

任天堂が語る ファミリーコンピュータの時代

1983年7月15日、ファミリーコンピュータは発売された。どんなテレビにも接続できる安価なゲーム専用機は爆発的に売れ、'80年代最高のヒット商品となる。しかしファミコンは平坦な道だけを進んできたわけではない。ファミコンはいつも戦っていた。「目に悪い」「ブームはもう終わり」「買ったゲームがつまらない」…。ファミコンはまた雑音の多い機器でもあった。そんな時代、偉大なるファミコンを前にして任天堂は何を考えていたのか？ 今号で100号を迎えるファミコン必勝本が素直に聞いた。



❶ファミリーコンピュータ本体 '83年7月15日発売 ￥14800❷光線銃(ガンマンセット) '84年2月18日発売 ￥7800❸ファミリーベーシック '84年6月21日発売 ￥14800❹データーレコーダー '84年10月5日発売 ￥9800❺ファミリーコンピュータロボット '85年7月26日発売 ￥9800❻スーパーマリオブラザーズ '85年9月13日発売 ￥4900❼ディスクシステム '86年2月21日発売 ￥15000❽ファミコン3Dシステム '87年10月21日発売 ￥6000❾ゲームボーイ '89年4月21日発売 ￥12500＊ ❿通信アダプタ '89年7月21日発売 ￥20394＊
(＊印は消費税込み)

データで見る任天堂の実績

この7年間、ファミリーコンピュータをめぐるビジネスは急成長した。ハードの普及はソフトの市場を生み、ソフトの数は急ピッチで増えていった。やがてソフト間の競争は激しくなり、容量やゲームの質で各社しのぎを削るようになる。ゲームの人気は国内だけではなく、海外にも広がり、市場はさらに大きくなった。任天堂とともにソフトメーカーは巨大化し、日本を代表する優良企業に列せられるようにもなる。ファミコンは、遊ぶための道具であると同時に現代のビジネス、成功の縮図でもある。この圧倒的な「数」の意味するものは何か?「数」が今、改めて物語る――。

人 呼 ん で N I N T E N D O P O W E R

DATA 1 各種ハードの累計販売台数

国内

- ファミリーコンピュータ……1515万台
- ディスクシステム……340万台
- ツインファミコン……102万台
- ゲームボーイ……262万台

■ファミコン本体はモデルチェンジなし単一商品としては異例の、1515万台が家庭に普及。約2.5世帯に1個の割合で所有されている。しかし'89年にNESが逆転。世界一の所有国(?)はアメリカに。

海外

- NES(Nintendo Entertainment System)……2269万台
- ゲームボーイ……282万台

参考 ●ゲームウォッチ:国内1287万台、海外2916万台

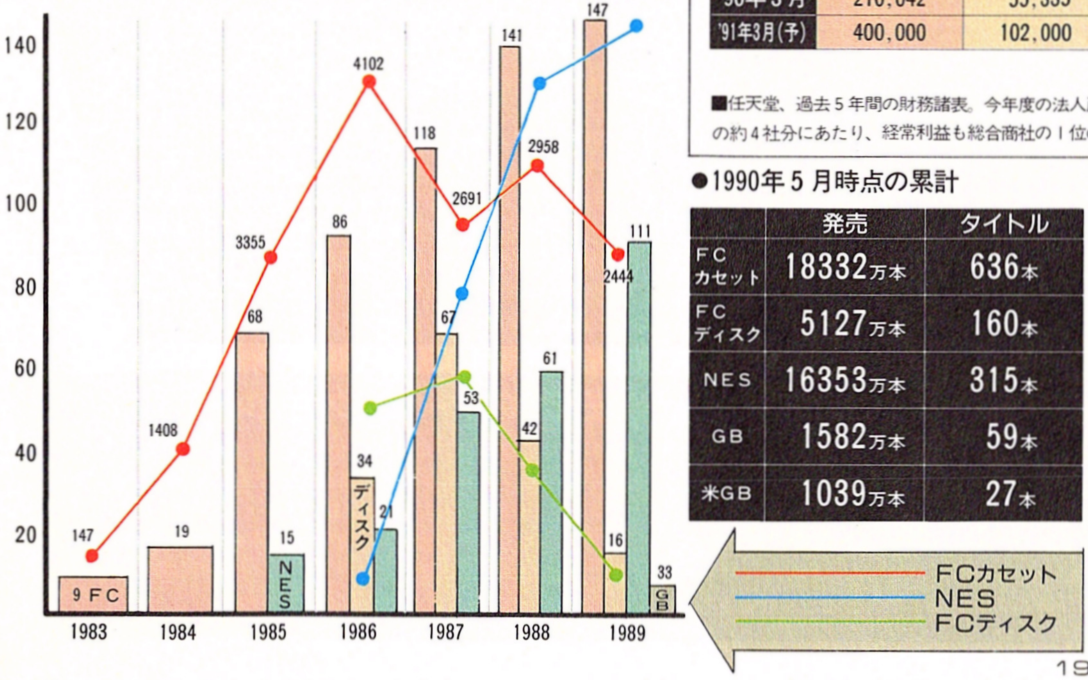
DATA 2 各マシン別サードパーティ数

ファミリーコンピュータカセット	97社
ファミリーコンピュータディスク	50社
ゲームボーイ	74社
スーパーファミコン	33社
NES	59社
米国ゲームボーイ	37社

■ソフトウェアや周辺機器を製造・販売するサードパーティ数は、コンピュータの実力を知るうえで重要な数字だ。ファミリーコンピュータカセットの97社は圧倒的。現在、日本を代表するアミューズメントソフト会社のほとんどが、任天堂のライセンシーである。

DATA 3 各ソフト年度別発売本数・発売タイトル数

■折れ線グラフは年間ソフトの発売本数(単位:1万本)を示し、棒グラフは発売タイトル数を示している。これらの累計は右下の表にまとめた。今まで日本国内で売れたファミコンカセットを積み上げると何と富士山1000個分の高さに。



DATA 4 企業としての任天堂の業績

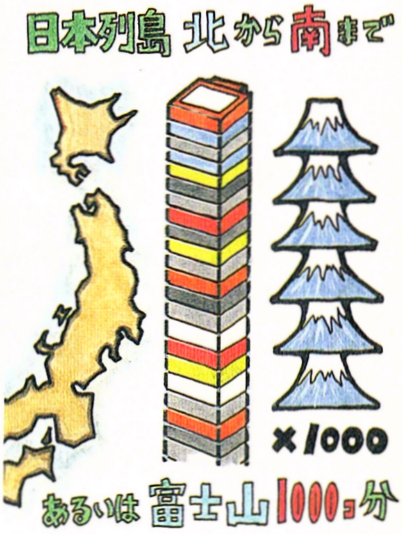
	売り上げ	営業利益	経常利益	利 益
'86年8月	117,787	41,306	38,482	16,066
'87年8月	140,156	44,647	48,471	24,543
'88年8月	178,612	42,238	50,007	26,681
'89年8月	250,177	55,164	61,413	29,615
'90年3月	210,042	55,335	55,246	27,526
'91年3月(予)	400,000	102,000	110,000	56,000

(単位/百万円)

■任天堂、過去5年間の財務諸表。今年度の法人所得は日本の全企業中64位で民放キー局の約4社分にあたり、経常利益も総合商社の1位の会社を上まわる。

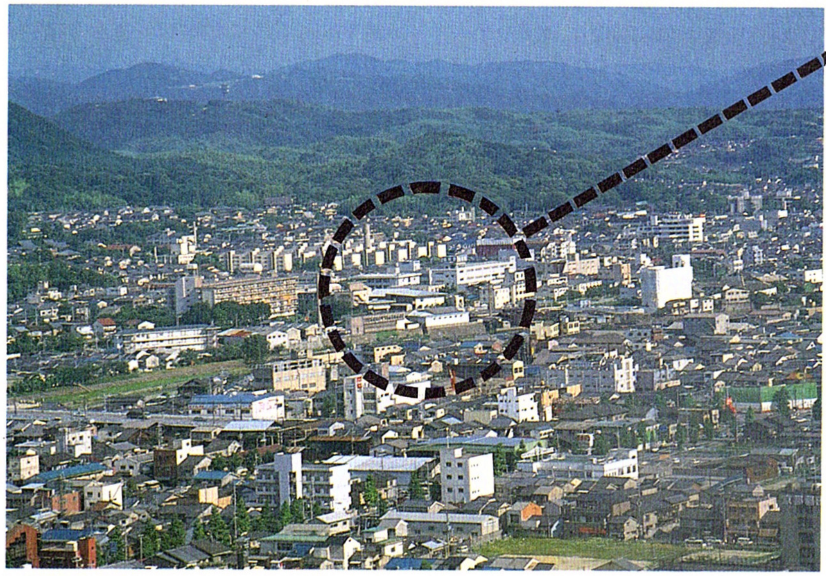
●1990年5月時点の累計

	発売	タイトル
FCカセット	18332万本	636本
FCディスク	5127万本	160本
NES	16353万本	315本
GB	1582万本	59本
米GB	1039万本	27本



任天堂ロングインタビュー

聞き手●成沢大輔／本誌編集部
答えた人●今西紘史広報部長



●任天堂株式会社本社全景
〈所在地〉京都府京都市東山区福稲上高松町60番地

今西紘史・任天堂総務部広報担当部長。昭和37年に入社、財務・企画セクションを経て現職にいたる

任天堂・ファミコンにまつわる"ハード""ソフト""ビジネス"について"過去""現在""未来"をインタビュー。疑問、知りたいこと、知るべきことを立体的に再構成してあります。

考え尽くされたマシン、ファミコンについて。

●ファミコンはなぜこんなに長寿なのか？

「ハードはハードに過ぎない、という考えがあったからにほかならないと思いますね。おそらくハード屋さん的思考なら、もっとバージョンアップしてきたことでしょう。しかし、我々はソフトでやってきたのです。今までにないソフト指向、それもパソコンのような創作機ではなく、あくまで娯楽機に徹したことが、ソフト開発にかける制約を減らしていったわけです。発売当初はゲームもできて、パソコン的機能もあるというハード（注1）が多くありました。いや、そうじゃないんだ。ハードはレコードプレイヤーみたいなものであるべきだと我々は考えていたんですね。ユーザーが何を欲しがっているかといえば、バージョンアップを重ねるようなハードではなく、ハード上に走る情報なのである。それは正しかったですね。やはりハードはシングルベンダー（単一商品）であるべきで、その中でソフトを拡張していったことが、7年間ハードのバージョンアップなしでやってこれた最大の要因であることは間違いないと言えるでしょう。極めて単純な事なんですけどね」「もちろん初期のハード開発時には気を使いましたよ。耐久力だって、55kgなんですが、これは通常の弱電商品よりも1ランク上の検査基準になっているわけです。だってそうでしょう。不特定多数の老若男女の幅の大きいコンシューマー像を描いて作られた商品ですし、新たにメンテナンスのための会社を作るわけでもない。そういうものである以上、並の検査基準じゃ返品、修理だらけになっちゃいますよ。今なんか全世界で商売しているんだから、なおさらです。それもこれも長い間の試行錯誤のおかげですが。例えばコントローラー、これはゲームウォッチ（注2）を長い間作ってきたからこそ、ファミコンに取り入れることができたものです。ゲームウォッチ開発におけるノウハウのストックがなかったら、ああはうまく行かなかったことでしょう」「まあ、急速に普及したので色いろな所から叩かれたこともありましたが、ハードがシングルベンダーでソフトで広げていくという構想は正しかったに違いないし、これからも貫くつもりです」

●開発中から急速普及時期における、任天堂のターニングポイント

「全体で見ればそれほど意識していた事じゃないと思う。ハード開発中の頃、開発チームは業務用ビデオゲームの移植を念頭に置いた、多機能でパソコンに近いコンピュータを作ろうとしてたんじゃないかな。確か最初の名前は『ヤング・コンピュータ』とか言うものだったと思う。それが営業上の戦略の問題もあって、どんどん機能を取りはずしていき、今の形になった。これがミリオンセラーにしないとペイが難しい商品だったんですね。それが見えてきた昭和59年末頃には良い手応えになってきて、『スーパーマリオブラザーズ』が出た60年秋には、これはとてつもないことになるんじゃないか、と期待は膨らんだのです。そこが大きなポイントでしたね」

注1
当時「スーパーカセットビジョン」（エポック社）「セガＳＧ1000」（セガ）などゲーム機は市場に数種類あった。

注2
1980年に発売され、爆発的にヒットした任天堂のエレクトロニクス商品。携帯用デジタル時計と液晶ゲームの合体が人気を呼び、世界中に輸出された。現行のファミコンとコントローラ原形となる。

注3

ファミコントレードやホームバンキングで成功を収めたあとは、任天堂が情報提供者となり発展させる次期構想を指す

●ファミコンの通信とゲームの可能性

「我々は、スーパーファミコンが発売されてもファミコンは今後最低でも情報通信端末としてやっていけると考えています。ネットワークの良い点はこちらからデータコントロールができるところにあります。しかもその距離を縮められる。ファミコンというハードをネットワークに投入した時、そこに見合う情報は必ずあるでしょうね。現時点では証券情報・取引のサービスや銀行のサービスもうまく行っていることだし、第2のステップ(注3)を踏み出す準備をしている最中なんですよ。通信を使ったゲームはその後になるでしょう」

「我々が単なるダウンロード(注4)のゲームを出すことはまずありえませんね。だって、ゲームを作るのに莫大なコストがかかる時代ですよ。クリエイターたちの利益も考えなくちゃならない。そこを突きつめるとロクなゲームを流せなくなってしまう。儲かるのはモデムを売るハード屋だけですよ。ただ、いわゆるエンドツーエンドのゲームは、今年年末から来年初頭にかけて、サードパーティから出てくると思います」

●ファミコンがメディアと呼ばれること

「ファミコンはメディアに成長したと今さらながらに言う人がいますが、任天堂は、最初からメディアとして考えてました。ハードがシングルベンダーで、ソフトがマルチ化しているシステム商品なんですから。ゲームウォッチはハードとソフトが一体化したものですが、ファミコンでは分離した。それがメディアとして機能していくことに他ならないですからね。だからファミコンが出来上がった時、これが売れてくれればうれしいなあと思ったし、大きな期待も抱いていました。無論、不安のほうがより大きくありましたけどね。ですからマルチソフトという狙いは、メディアを作る狙いでもあったのです」

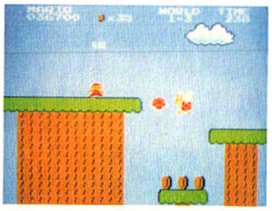
注4

通信形態を指す言葉で、ダウンロードはホストコンピュータから送られた情報をユーザー端末が受けることを指す。逆にエンドツーエンドという形態もあり、これはユーザー間の通信を意味する。

●何故、今スーパーファミコンか

「これまでにもスーパーファミコン待望論というのはいっぱいありました。でもそれは単に作りやすい。アイデアの不足を補ってくれるという逃げ道でしかありませんでした。しかし今、ここへ来てクリエイターのレベルは高くなり、人口も増えました。そして、これまでゲームとは無縁だった人もクリエイターとして参加するようにもなりました。その考えやアイデアを表現するには、ファミコンじゃ追っつかなくなってきたという事情があります。ゲームボーイ、ファミコン、ディスクシステム、スーパーファミコンとハードジャンルを揃えるのだから、クリエイターも自分に合ったハードでソフトを作れば良いのです。そしてもう1つ。任天堂として、ファミコンにはないハードスペックを生かした新しい提案を生み出していきたいのです。それが何なのかを今は言うことはできないが、やっていかなくてはならない。もちろんハードスペックを生かしただけの、ハード屋さん的感覚で作られるゲームではありませんし、そんなものをユーザーは評価してくれないでしょう。だからスーパーファミコンを支えるポイントは、そのハードスペックではなく、真にソフトである、と言い切れます」

●ドンキーコングから始まる任天堂ソフトのハードとの調和とは？



「任天堂のソフトはハードに調和しているとよく言われます。ファミコン爆発期の『スーパーマリオブラザーズ』ディスクシステムの『ゼルダの伝説』ゲームボーイの『テトリス』などですよね。我々はソフト重視でやっていますが、やはり企業としてのポイントはハードにも重くかかります。そのソフトとハードのチームが隣り合わせのセクションにいます。気軽に会えます。そこで、彼らの作ったハードなら、良いソフトを作らなきゃ、という信頼感であり、足かせでもある感情が生まれ、それが良い方向へ動いてきたのです。トップの誰かがハードとソフトの組み合わせを考えてるんじゃない。現場からの自然な流れなんです」

ゲームはメディアであると最初から意識してた

●サードパーティの先を行く任天堂

「我々はこれまでに未知の大海を泳いできました。家庭用のゲーム業界に先例らしき物はありませんでしたからね。誰かが先鞭をつけなきゃ、パターンを示さなきゃ到底進むことはできません。そのため結果としてサードパーティに"お手本"は示してきたと思ってます。ソフトの会社であるサードパーティにやってほしくもありますが、サードパーティ自身、任天堂に期待している部分も多くありますからね。スーパーファミコンでも、やらなくてはいけません」

●サードパーティのレベルアップ

「サードパーティのソフト内容にタッチできない、エログロインセンスを除いてですが、我々としても、以前より各社ともにレベルアップしていた事は感じています。サードパーティに対して、年間本数制限までして良いゲームを作ってほしいと思ってきたことが、実を結んできたと言えるでしょう。90数社もあるサードパーティさまざまですよ。そして、このレベルアップした今だからこそ、スーパーファミコンを出す時機でもあるのです」

●任天堂ソフトの品質と開発陣

「うちの宮本（茂氏、任天堂チーフプロデューサー）の下には、よそでは一線級で通用するプログラマーが何十人もいる、なんて話があるらしいけど、それはあくまで伝説ですね、決してそんなんじゃないですよ。でも、実に一所懸命にやっているし、自社で作ったハードがあって、それが評価されている以上、いいゲームを作らなきゃならないというモラルは自然発生的に生まれています。経営陣も開発主導型でこそソフトのビジネスが成り立つというのは理解していますからね。だからと言って開発陣に対して特別な例えば車を買ってやるとか、豪華な社宅を建てるとかいうことはないですよ。それは別次元の話です。スターはスターでなくなった時、みじめですから。心情的に大切にしていますけどね。彼らもその事はわかっているんじゃないかと思っています」

●サードパーティに対する任天堂の品質基準作り

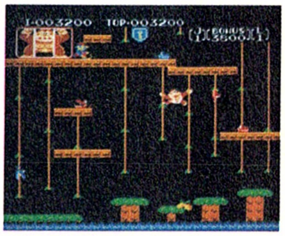
「前にも言いましたが、サードパーティの作ったソフトに対しては我々は口出しできません。主観的な判断の難しいものですから。ただし、エログロナンセンスのようなものは困る。なぜ困るのか。そういった内容のソフトは安易だからです。クリエイターが今にスゴイ、面白いゲームを作ろうと意気ごんでいても、ゲームを作るのは時間がかかる。だからちょっと息ぬきに……なんて考えてしまうのは当然だし、それで損しなければなおさらだ。それが詰み重なってごらんなさい。市場はどんどん安易な方向へ流れていってしまう。その流れを戻すのは大変に難しい。それが悲いんです。だからある程度は厳しくやってきたのだし、それが任天堂です。任天堂しかできる立場になかったんですね。サードパーティだって色いろと言いたい事はあるだろうけど、我々は何と言われようとやり続ける。それがユーザーに伝わるのだし、クリエイターだってレベルアップしていく。我々のやっている事はユーザーからの指針に他ならないのです」

注5

任天堂は明治22年(1889年)に創業、花札・トランプを皮切りに室内用ゲームの分野を開拓する企業として活躍してきた。1970年代からエレクトロニクス関連商品に着手。「ゲーム&ウォッチ」「ファミリーコンピュータ」「ゲームボーイ」とヒット商品を連発している。昨年は創業100周年にあたる年だったが記念事業は一切なし。遊びのビジネスをしながらも"お祭り騒ぎ"を嫌う質実剛健な社風がしのばれる。

●任天堂マジックの正体――それは独特の社風にある!?

「我々は大スローガンを打ち立てて、達成するために頑張りましょう、なんてことはありません。基本的にナチュラル(注5)です。無理はしない。無理のしすぎは無駄につながります。意欲のある者なら少々の無理は自らしますが、やり過ぎてはいけない。いかに使い分けるかです。密度の濃い仕事を熱意を持って行えばいい」「それはやはり我が社の歴史が生んだ伝統でしょう。常に謙虚な気持ちで仕事に接していますしね。今の成功は自分たちの力だけじゃない。これは社の合言葉みたいなものです。アメとムチのようなことはしません。そのモラルのせいか、人の入りはありますけど、出はあまりない(注6)ですね。本当にありがたいことです」



注6

任天堂社員の平均勤続年数は、男性が11.9年、女性が11.3年である。他のゲームメーカーが大手でも3～4年であることを考えれば、並はずれて定着率の高い企業であることがわかる。

●任天堂と大マスコミと日本人の国民性

「いつぞやの新聞記事では『任天堂マジック』のような手品のごとく富を生んでいる企業として書かれたことがありました。ですが、別に特別な事をやっているわけじゃない。普通にやっているのに、そう受け取られるのは、やはり日本人の儒教思想にあると思います。娯楽は罪悪であるみたいな。そうじゃないと思っている人でも、学校を卒業して、就職して、結婚して子供ができたりすると、途端に儒教信奉者になってしまう。親の力が弱くなって、決まり文句しか言えなくなってしまったというのもあると思いますが……。長い任天堂の歴史で我々はその事をよく知っているわけです。アメリカとは実に大きなギャップ(注7)がある。アメリカと日本ではNintendoのイメージが違うのもこのへんの事情でしょう。でも、それを変えようとは思いません。変えたいとは思いますが、我々の力だけではどうにもならない。ですから任天堂は企業広告を絶対にやらないんです。ステータスを上げて行くには、品質の高い商品を生産することが第一、それとメジャーな情報を、メジャーな企業と組んで何かをやるしかない。例えばファミコンの株式サービスとかね。時代にマッチした商品を作ることによるのです」「しかし、ファミコンが長い年月を経るに従って、文化という目で見てくれる人が出てきたり、色いろなアンケートでゲームを楽しむことを良しとする大人の意見も出てきた。ああ、ありがたい事だと思いますよ。それでも大マスコミなんかはわかっていないのも多い。そういうのに対しては我々も何とかする気はあるし、社員にはつつましやかにせいと言ってるんですよ」

注7

NOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）は日本と違い企業PRの熱心な会社として知られている。現在も多数キャンペーンを展開中。完全にアメリカ社会と同化しているといってよい。

NES・ゲームボーイのヨーロッパ市場参入は、最もビジネスが難しい国、西ドイツから攻略していく

●アメリカでの成功、欧州任天堂設立と世界戦略

「グローバル化、という事については昭和50年代に入って、第1期のTVゲームブームの頃から意識はありました。我々の作っているものは世界に向けての商品だというように。アメリカでNESが大ヒットして、日本の市場を上回るほどですが、基本的な戦略はみな日本で立てていました。ただ、その運用面でアメリカは素晴らしかったんですね。子供の取りこみ方とか……。そして新たに欧州任天堂(注8)を西ドイツに設立しました。おそらく西ドイツはヨーロッパ中で最大の難敵でしょうが、そこから攻略していこうと思っています。主力商品は電源が万国共通のゲームボーイですが、年末にはフランスあたりでNESが大ヒットしているかも知れませんよ」

注8
今年の2月末日、西ドイツに欧州任天堂が設立され、ゲームボーイ・NESのヨーロッパでの本格販売に乗り出す。当面はゲームボーイに注力。5月から試験販売がはじまった。

●任天堂と流通業者との確執。あるいはおもちゃ業界訣別論

「昔、任天堂が　おもちゃ業界訣別論　というのを言ったことがあります。これは当然です。我々とは体質が合わないんですから。そこで何とか体質改善できないかと考えました。ヒット商品が出るにつれて向こうも我々の言い分を聞いてくれるようにはなったけど、それでもまだまだ。現状のままじゃダメだという意識は強くあります。ですが、物を売るには販売ルートを持っていなくてはなりません。だから流通に対しては、何とか変わってほしい、変えたいと思う半面、尊重もしています。ドラスチックな改革はできないのです」

●通信ネットワークを使った流通業者の意識改革と将来

「今度、ネットワークを使ったゲームの評価システム(注9)を立ち上げようと思っています。内容はまだ具体的には固まっていませんが、わかる流通業者の人にとっては大変な意識変革を強いられることになると思います。昔ほど資金力や倉庫力がない流通業者にとって、今度は何らかの形で変わらないと、日米構造協議じゃないですけど、危ないですよ」

注9
任天堂は通信アダプタを使ったコミュニケーションネットワーク、「スーパーマリオクラブ」を結成する。同ネットでは、優良ソフトを選別し発信するため、事実上の評価媒体となる。

●スーパーファミコンが抱える最大の問題、ソフト価格について

「なるべく安くしたいのは当然です。我が社のソフトは、¥7000～¥8000の値段で出していく方針です。しかし、ハードスペックが良いだけにどうしても容量面でかなりの物になってしまう。そうすると理論値だけで相当高くなる。もちろん我々は極力安く出すし、そうしないとダメでしょう。ただ、サードパーティの価格設定には口出しはできません。1万円を超えないようにはしたいですけどね。そのために大手半導体メーカーと丁々発止の駆け引きを繰り返してきているんですしね。ハード自体の値段も安くはありませんし、なんとかユーザーのためを思っているんですが、難産です」

●企業としての任天堂がかかえる責任と将来について

「ファミコンが1000万台を越えた、というのを聞いた時、ユーザーに対して　果たして本当に価値ある情報を伝えられるのかとズシリとした責任感を感じました。優良なソフトを供給し続けなくてはいけない。また、サードパーティや流通、小売店に対しても同様です。彼らのビジネスのことを思えばね。本音を言ってしまえば早く足抜けしてしまいたいのですが、そんな事できるわけがない。むしろ、任天堂しかできなくて、任天堂がやるしかないことばかりです。この業界においてはみなそうかも知れない。市場の適正化にしても、評価指針を与えるためのシステム作りにしてもものすごくお金がかかるのです。外国での儲けなどすぐにふっ飛んでしまうほどです。それでもやらなきゃならない。我々の作り出した商品を愛してくれるユーザーのために。その点を御理解して頂ければ、こんなに幸せなことはありません」

このインタビューは6月19日・京都・任天堂本社にて行われた。当日の天候は晴、盆地の京都はおよそ梅雨を感じさせない蒸し暑い日だった。任天堂本社は京阪電鉄・鳥羽街道駅の近くにある。外見からは日本有数の大企業には見えないほどひっそりとした佇まいをうかがわせている。それも、社風ゆえなのであろう。

なお、インタビュー中にスーパーファミコンの価格等について言及されていないが、正式発表が6月22日に行われたためである。

100th Anniversary Hippon

PART 3

普段は表に見えない、でもこの人がいなかったら必勝本はできない。そんなスタッフたちの顔・かお・カオ

100号記念 SPECIAL THANKS

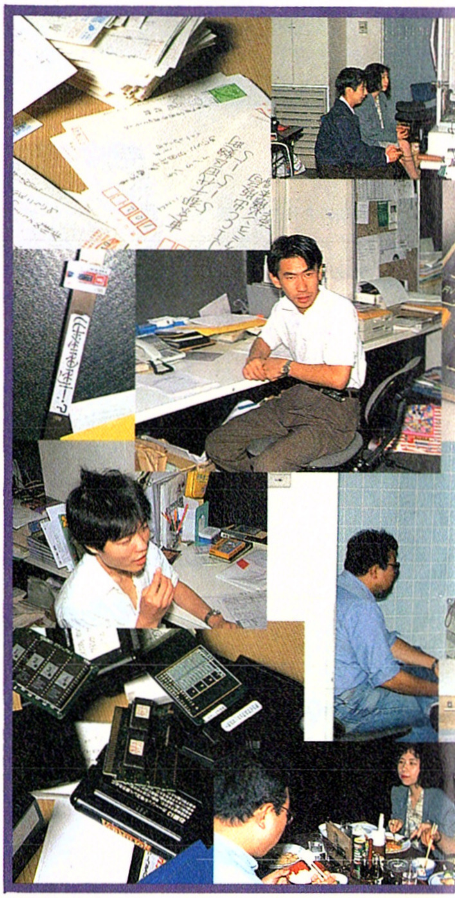
「ファミコン必勝本」を作ることができるのは大勢の人の協力があってこそ。「必勝本」を陰でささえて下さっている人たちに「スペシャルサンクス」

↑必勝本を印刷している光村印刷営業第四部の佐藤さん。温和な人です

←北枕獲先生。顔を隠しているのは非常に恥ずかしがり屋なせい。辻事務所社員

←デザイナーのコルクあちわさん。破滅型の恋愛が得意

←「インフォメーション」コーナーの記事を書いている編集プロダクション「ぽにーてーる」の影山くん



↑ワープロで原稿を書く御存知黒須くん。最近「セラ」を買って貧乏をこじらせてしまったそうです

↑写真を現像してくれる「日本発色」の外川竜君

↑編集プロダクション「キャラメル・ママ」の清野くん。20才

↑校正をしてくださっている「フラッパーズカンパニー」の渡辺さん。男のお子さん有

↑おひさしぶりのごいんきょ。現在、海外に移住している説と社内の総務部にいるのでは説の2通りの説がある

←タイレル辻氏が社長の「辻事務所」の山下さん。まだ若いのにしっかりしていると編集部内で評判

←忍者根本お気に入り、カプコン企画制作部の森田千恵さん。声が可愛い

↑清水博子ちゃん。現在早稲田大学在学中。ソビエトとデビッド・ボウイが好き

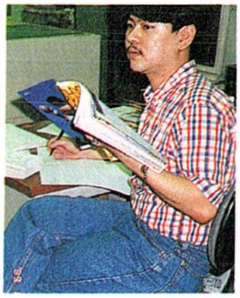
←ライターの内田くん。学生でなおかつ塾の先生の顔も持っています

←亀仙松ちゃん。「キャラメル・ママ」の社長さんです。㊥編集長と同い齢

←日夜一生懸命働くファックスのキ子ちゃん。仕事の処理が遅いのんびり屋

↑「ハードデイズナイト」等でおなじみ鈴木みそ氏。快適な新居に引っ越して仕事に熱が入る毎日。声のデカさは亀仙松ちゃんといい勝負

↓必勝本の広告営業担当の藪下さん。ビデオ制作が趣味で幼女も好き



↑なつかしのスッシー保坂。現在ヨーロッパを貧乏旅行中。日本の土を踏めるか土に還るか…

→仲の良い所を見せる手塚氏と成沢氏。成沢氏の手に力が入りすぎている気もするが

←「アリスの電脳遊園地」等でおなじみの品川るみさん。武蔵野の面影を残す地にある事務所でイラストを描いている

→休憩室の自販機カルピスくん。あやちゃんが元の会社カルピスからカッぱらってきた説も

→編集部を訪れたＮＥＣアベニューの鈴木さん。ちなみにＮＥＣアベニューと編集部は歩いて10分ほどの距離

↑光村印刷営業四課の小川さん。都心に実家がある老舗のぼんだという噂

←「テレカ情報局」を書いて下さっていた小林活夫さん。テレホンカードのことにかけては日本一の事情通。33才

↑校正の「フラッハーズカンパニー」の河野朋子さん。21才、アルバイト

↓マップ貼り等で時々手伝ってくれる溝口さん。本職は声優さん

←必勝本に来るハガキを仕分けしてくれるJICCのメール室鈴木君

↓校正マンの内山ひろみさん。28才。ちなみに既婚。夫婦ともどもファミコン好きだそうで、初台のお宅で夫婦仲良くゲームに興じているらしい。お幸せに

↑ビデオの宣伝に時々やって来る「ギャガ・コミュニケーションズ」の後藤さん

↓お久しぶり、目駄松こと松下さん。現在は社内で広報の仕事をしています。ちなみにまだ独身

→ファックスのキ子ちゃんと並び、日夜奮闘するコピー機くん。紙づまりと接触の悪さが難

100冊の必勝本から目にとまった文章を引用してみる。時間の流れとその中で僕らが考えていたことが何か伝わってくるだろう。それはきっと……

変わってゆくもの、変わらないもの…

ALL THINGS MUST PASS

▶これまでパソコンでしか楽しめなかった本格的ロールプレイング・ゲームがついにファミコンでも楽しめるようになった。これからは、じっくりと落ちついてゲームとつきあうことが大切だ。ゲームをはじめて、最初は経験も体力も武器もないから、とてもじれったい思いをするだろう。でもそこで投げ出しちゃいけない。少しずつ、がんばってゆけば主人公も成長してゆくし、最後の敵を倒したときの喜びは今までのゲームでは味わえなかったものだ。
（'86年・5月号「特集・RPGの時代だ！」本文記事より）

▶どうだろう読者の中で無敵を知ってからゼビウスやスターフォースがつまらなくなっちゃったと思った人はいないかな？無敵のやり方を知った瞬間はワクワクするけど、無敵にすればそれはもうゲームではなく、ただのビデオって感じ。つまらないよね。
（'86年・5月号「ゲーマーズ・ボイス　文・響あきら」より）

▶【溺れる者はマリオもつかむ】
　ファミコンを使った学習機器、ファミコンを使った情報ネットワーク、ファミコンを使ったお料理道具、ファミコンを使った七宝焼き、ファミコンを使った革細工、ファミコンを使った彫金、ファミコンを使った………。
（'86年・6月号「ファミコン・バラエティ劇場」より）

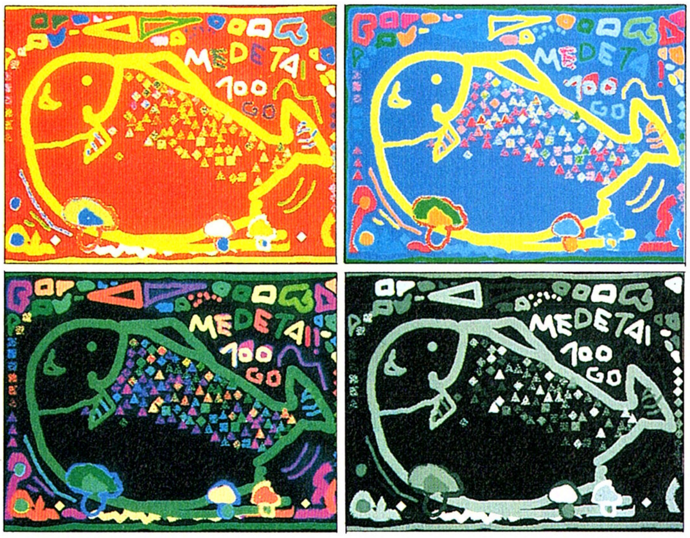
▶カセット、ディスクに次ぐ第三世代のソフト・メディアとして関係者の注目を集めているのがCD－ROMだ。（中略）限りない可能性のあるCD－ROM。はたして何年後に実用化されるだろうか。
（'86年・9月号「目駄松の明日はどっちだ」より）

▶最近はゲームだけのゲーマーは使ってくれない。それなりに文章のひとつも書けないとね。しかもある程度の編集知識も知っておかないといけないのだよ。
（'86年・Vol.8「ゲーマーズ・ボイス　文・辻猛」より）

▶こんな面白いゲームを作るシナリオ担当の堀井雄二さんに心から拍手を贈ろう。でも、もう1つだけ気づいたことがことがある。メッセージ・ウィンドーのやたら速い表示とその重なり方だ。1画面に6枚ものウィンドーが同時に表示される。プログラマーの技術にも拍手を！
（'87年Vol.4「ドラゴンクエストII・とじこみ必勝ブック」より）

▶当ゲームの発表会で任天堂の社長は「つまらない鶏のようなゲームのなかに鶴を飛ばす」とおっしゃってました。
（'87年Vol.13「夢工場ドキドキパニック」本文記事より）

▶実際の話、面白いのはここからなんだ。自分のキャラをどこまで強くすることができるか？未知の可能性への挑戦である。レベル13で目的は果たせるけど、お望みとあらば999までどーぞ♡
（'88年Vol.2「ウィザードリィ　文・ベニー松山」本文記事より）



▶ライダースナックのあの甘ったるい味は、僕の舌から忘れ去られることはないのだ。なぜって、僕はいい子だったから、捨てずに全部食べたのである。
（'88年Vol.4「仮面ライダー倶楽部　文・北枕獲」本文記事より）

▶ゲームAVは何度も聞かせる、見せることが特徴なワケですけれど、どんなものでも数百回、数千回体験すれば〝イイ〟ものになっちゃうというのがワタクシの持論です。
（'88年Vol.8「ドラゴンクエストIIIを考察する　文・ファミコン狼少年」より）

▶まじめな話、グラフィックが単にリアルなだけでは、冷たい感じがするし、においみたいなものが伝わらないんです。やはりある種のアクの強さも必要なんですね。Rタイプでは本能的・感覚的な映像の付加価値をつけてみよう、との意図からエロチックな要素も入れてみました。
（'88年Vol.8「R－TYPE対論・開発スタッフ・インタビュー」より）

▶テトリスがナゼ面白いのか？ってそりゃ気持ち良いゲームだからに決まってる。
（'89年Vol.1「テトリス」本文記事より）

▶こういう大衆的でないソフトに、自分だけの価値を見い出すのをカルトといいます。でもカルトゲームばかり愛するひとは、クソゲー好きか、単なるヘソ曲がりです。気をつけたいですね。
（'89年Vol.2「プロが選ぶベストゲーム　文・田尻智」より）

▶当時の心境を糸井氏は自分の大好きなゲームを自分の手でつくってみたいという欲求はほとんど土下座してでもというところまできていたと語る。
（'89年Vol.7「MOTHER発表会レポート」より）

▶いわゆる〝クソゲー〟をプレイする。どうしてこのゲームはつまらないのだろうかと考えてみる。逆もまた真なり。おもしろいゲームを作りたいなら、そうした要素を入れないように設計していけばいいわけである。あるプログラマーの人が言う。「クソゲーは私の先生だ」
（'89年Vol.12「クインティ　文・山下章」本文記事より）

▶Q：こんなにヒットしてびっくりしてませんか？
A：いや。テトリスが完成した時から、世界中の人が喜んでプレイしてくれると思ってたんです。誰もが考えられるようなゲームで、しかも面白いものを、私が思いつくことができたのは非常にラッキーだった。
（'89年Vol.15「私とテトリス　A・パジトノフ・インタビュー」より）

▶今まで「ファミコンだから…」といって妥協していた点が解消され、表現力も上がったので、アイデア次第で待望の〝新ジャンル〟が生まれるはずです。
（'89年Vol.18「特集・スーパーファミコンの実像にせまる　宮本茂氏談」より）

▶自分たちがつくりたかったのは、現実以外の世界で架空体験できるフィールドだったんです。そこにプレイヤーがのめりこんでくれて、まして世界をつかさどる〝神〟まで感じてくれるのは、最高にうれしいことです。
（'89年Vol.22「特集・ウィザードリィと私たち　R・ウッドヘッド・インタビュー」より）

▶小説であれ映画であれゲームであれ創造された作品がすべてそうであるように、いったん作り手の手をはなれると、それは受け手である僕たちの内部にひとつの宇宙をかたちづくる。想像力という夢の力によって。
（'90年Vol.8「特集・思い出になる前にドラクエIV」より）

▶テレビゲーム自体がコンピュータのプログラムで作られていることを考えると、そういうふうに情報と正面から戦っていく方向しかないのか、と納得してしまいそうですが、ゲームを人間が作り、人間が遊ぶ以上、テレビゲームを語る方法は、それだけじゃない、と僕は考えるのです。
（'90年4月刊「パックランドでつかまえて・田尻智著」あとがきより）

　何か新しい文化が生まれつつあることをこれほど実感したことはなかった。そんな4年間でした。これからも皆さんよろしく!!
（ファミコン必勝本編集部）

キャプテン翼II

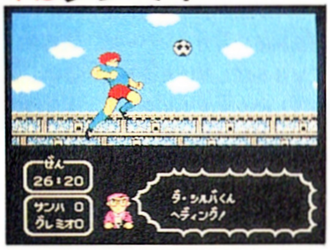
いよいよキャプ翼IIが発売となった。キャラクターの力に頼らず、サッカーシミュレーションの新ジャンルを切り開いたキャプ翼の続編は、マンガが終了した後のストーリーが入ったファン必見のゲームなのだ。

■テクモ■7月20日発売■￥6900

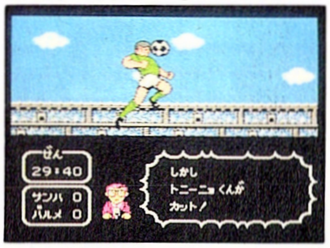
VSフルミネンセ

VSコリンチャンス

VSグレミオ

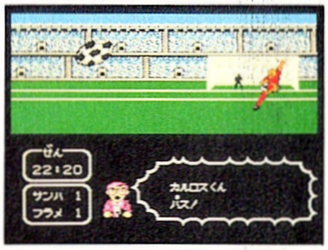


VSパルメイラス



VSサントス

VSフラメンゴ



そして翼は単身ブラジルへと渡って行った……

「プロになるまでは日本に帰らない」悲壮な決意を胸に、単身日本を飛び立った大空翼はブラジル、サンパウロへと渡り、サンパウロユースチームへ入った。

サンパウロの地で翼は、ロベルトコーチのもと、その天才的サッカーセンスにさらに磨きをかけていた。そのひたむきな努力は、チームのメンバーの共感を呼び、翼は名門サンパウロユースチームのキャプテンになったのである。

翼の明るい性格とどんな逆境にも負けない不屈の精神力はチームメイトからも高く評価され、チームも翼の頑張りに引っ張られる形でめきめき力をつけていった。

そしていよいよブラジルユースによるリオカップが開幕した。

翼率いるサンパウロユースは、1回戦フルミネンセ、2回戦コリンチャンスを、3回戦グレミオ、4回戦パラメイラスを順当に破り準決勝のサントス戦へと進んでいった。

名門サントスはキーパーに弱点があったが、ブラジルユース代表選手であるディウセウをディフェンスへ回してからディフェンス能力がアップし、また必殺シュート・ダブルイールを持つドリブルの名手右ウイング、サガロの得点力によって快進撃を続けてきたチームである。

攻守優れたサントスの固い守りと執拗で強引な攻めに苦労しながらも勝ち進んだ翼たちは決勝で優勝候補筆頭に上げられていたフラメンゴと対戦した。

フラメンゴはカルロス、サンタマリア、ジェトーリオの3人のブラジルユース代表選手を擁した最強のチーム。しかしサンパウロもここまでくるあいだに各々の選手もパワーアップしてきている。拮抗したいい試合となったが、最後に翼が必殺シュートを放ってケリをつけたのであった。

そしてめざすは世界だ！

さて、日本に目を移そう。

日本では冬の全国高校サッカー選手権が開催されようとしていた。

かつての中学生が全国高校サッカー選手権をめざす

かつて中学生としていっしょにプレイし、あるいは対戦した選手たちも高校生となってそれぞれの進路へと進んだ。だいたい上の高校へと進んだが、中にはかつてのライバルが仲間となってプレイしているところもある。

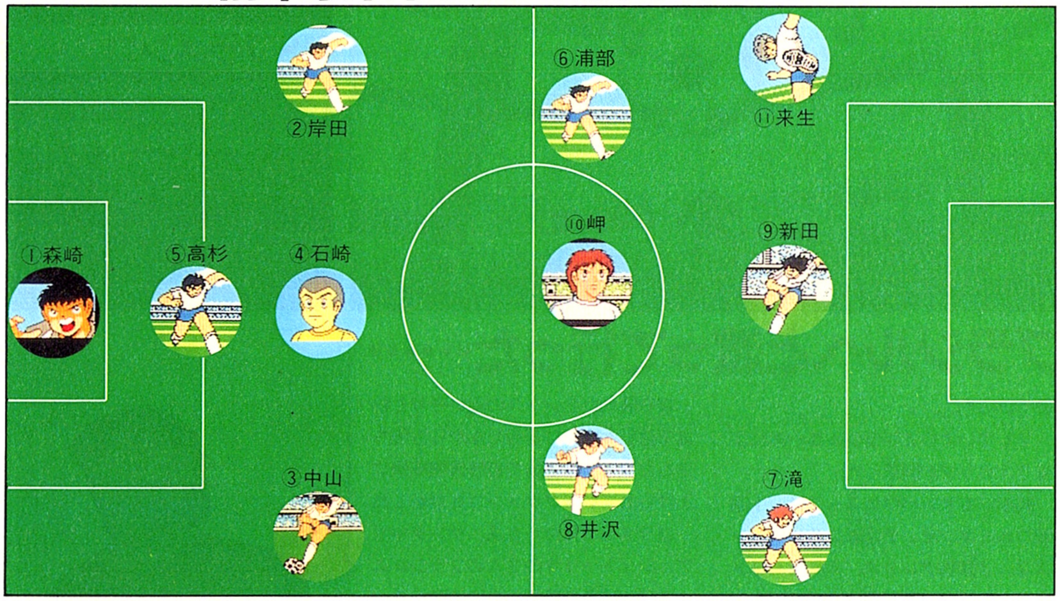
それから3年、中学生だった彼らも3年になり中心選手として活躍し、今年の選手権はこれまでの中で最強チームがそろうとの観測がなされていた。過去2年は南葛と東邦が1勝1敗。今年は決戦の年でもある。日向率いる東邦か、岬、新田、石崎がそろった南葛か、はたまたほかのチームが優勝争いに割込むか!?

そしていま、全国高校サッカー選手権がスタートしようとしていた。

今回の選手権には翼は参加しないけれど、彼のライバルや仲間が総出演で登場し、雌雄を決するんだ。

リオカップの後はこの高校サッカーだから、日向や岬はどうしてしまったんだと思っていた人は安心してプレイしよう。

静岡県代表 南葛イレブン



最強南葛イレブン

ディフェンディングチャンピオンの南葛高校の主力メンバーは、南葛中学でV3を成し遂げた選手を中心に、翼を苦しめた大友カルテット、さらにフランス帰りの岬太郎というメンバーで構成されている。

テクニックがあり、中盤の組織力が高いチームにまとまっている。一昨年は決定力を欠き敗退したが、昨年から大友中を卒業した隼シュートの新田瞬が加わり攻撃力がアップ。前回の高校選手権ではアグレッシブなサッカーを展開し、準決勝で日向の東邦を決勝ではふらの高校を破って優勝をもぎとったのである。

そして今年、もちろん南葛高校は優勝候補の一角に挙げられている。

森崎有三 ①
日本ユース代表。若林のサブ・キーパーだったが頭角を現してきた。

岸田猛 ②
大友カルテットの1人で、守備力に優れているぞ。

中山 ③
彼も大友カルテットの1人だ。目立たないが渋いプレイを信条とする。

石崎 了 ④
日本ユース代表。ガッツあふれる選手で「顔面ブロック」を得意とする。

高杉真吾 ⑤
日本ユース代表。巨漢スイーパーでディフェンス力が高く南葛ゴールを守る。

浦部反次 ⑥
ガッツあるリンクマン。大友カルテットの中心的人物。タックルに定評がある。

滝 一 ⑦
日本ユース代表。ドリブルを得意とする右ウイング。ライン際のスペシャリスト。

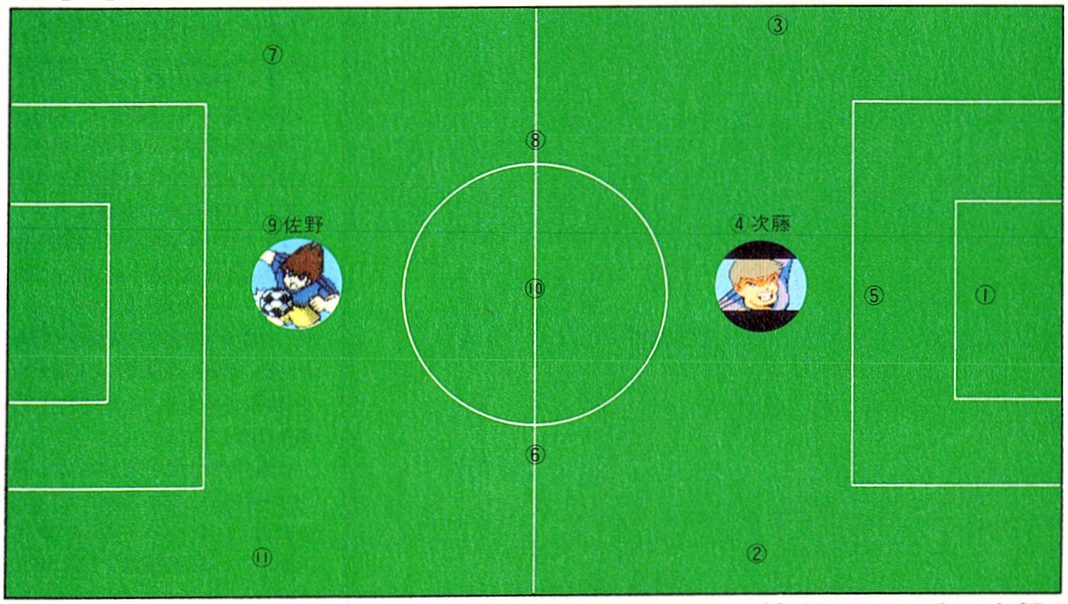
井沢 守 ⑧
日本ユース代表。得点能力の高いミッドフィルダー。ヘディングシュートが得意。

新田 瞬 ⑨
日本ユース代表。100m11秒台のスピードと天性の足腰からの隼シュートが武器。

岬 太郎 ⑩
日本ユース代表。ジャンピングボレーシュート、オーバーヘッドが武器だ。

来生哲兵 ⑪
日本ユース代表。ボレー、ヘディングのダイレクトシュートが得意な点取り屋だ。

1回戦▶国見学院(長崎県代表)



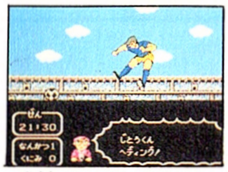
フォーメーション……4：3：3
ディフェンスタイプ……ノーマル

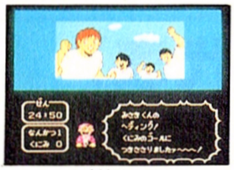
選手権大会でダークホース的存在がこの国見学院だ。過去3年間の成績を見ると、やたら強いときがあると思うとあっさり負けてしまうこともあり調子の波が激しい。

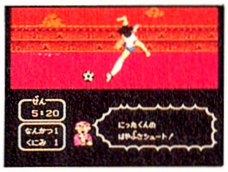
大物食いは有名でそれだけに調子に乗せると恐いチームといえる。

次藤洋、佐野満のおなじみ2人の日本ユース代表を中心に試合を組み立てる攻守にバランスのとれたチームだ。

特に巨漢ディフェンダーである次藤はパワープレイを得意として、そのディフェンスはときとして相手を吹き飛ばす勢いがあるので要注意人物といえるだろう。


↑次藤ヘディングシュート

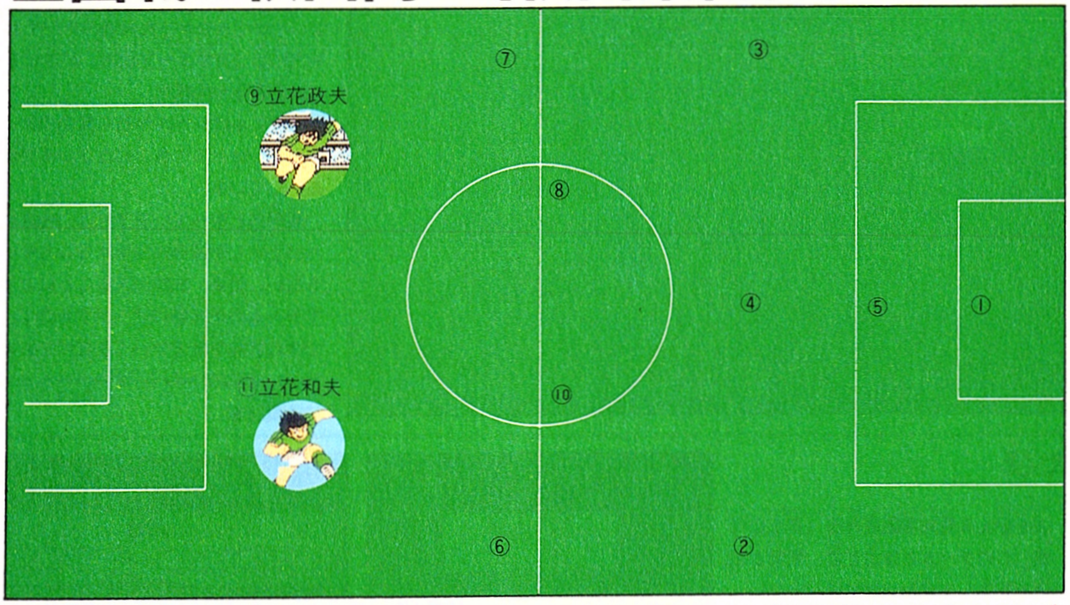

↑よろこぶ南葛イレブン


↑新田のはやぶさシュート

次藤洋のドリブル攻撃にも注意！

このチームの強いところはオフェンス時に次藤がオーバーラップして強引なドリブルで相手を蹴散らしながら進む攻撃で、これにスピーディな佐野がコンビとなってゴール前に突入されると得点に結びつく。佐野はディフェンダーの背後に回り込んでのシュートやオーバーヘッドを得意としており、シュート力もかなりのもの。この2人のコンビを分断することが勝利の条件だ。

2回戦▶秋田商工(秋田県代表)

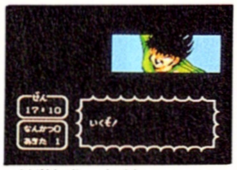


フォーメーション……4：4：2
ディフェンスタイプ…カウンター

基本的には鉄壁の守備を誇るディフェンス重視のチームだ。しかし、1試合平均5.5得点の攻撃力は侮れない。しかも、その得点のほとんどが双子の立花兄弟によるカウンターアタックというのだからスゴイ。稲妻のような速攻攻撃は無敵で得意のスカイラブ攻撃でゴールにボールを突き刺す。この兄弟を分断しない限り勝つのは難しいといえる。

さらにディフェンス重視のチームだけにその防御網を破るのは大変で点も取りにくく、僅少差の勝負となるだろう。ちょっとしたミスが致命傷となるので、攻撃守備ともに細心の注意を持って試合に臨みたい。

↑スルーパスが決まった


↑立花兄弟の活躍

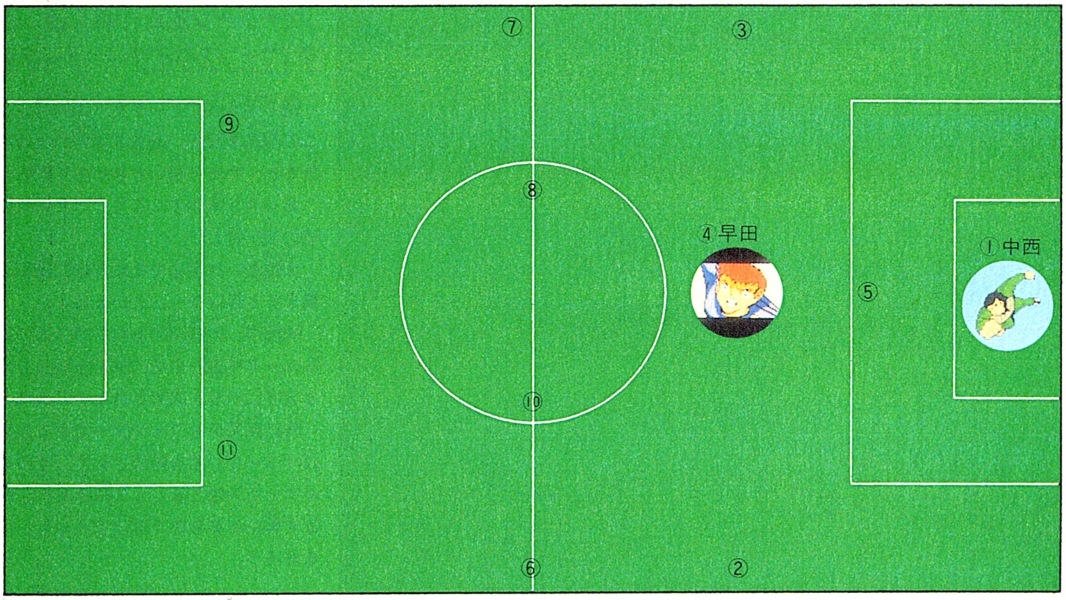
↑立花ツインシュートだ

立花兄弟のスカイラブ攻撃健在

日本ユース代表の双子の立花政夫、和夫兄弟による合体戦法が冴える。必殺技を見てもスカイラブハリケーン、スカイラブタックル、ツインシュート、スカイラブブロック、ジェミニアタック、スカイラブパスカットと攻守に合体技が開発されている。

特にゴール前の高い浮き球からのスカイラブハリケーン、低い球からのツインシュートは威力絶大だ。

3回戦▶立波高校(大阪府代表)

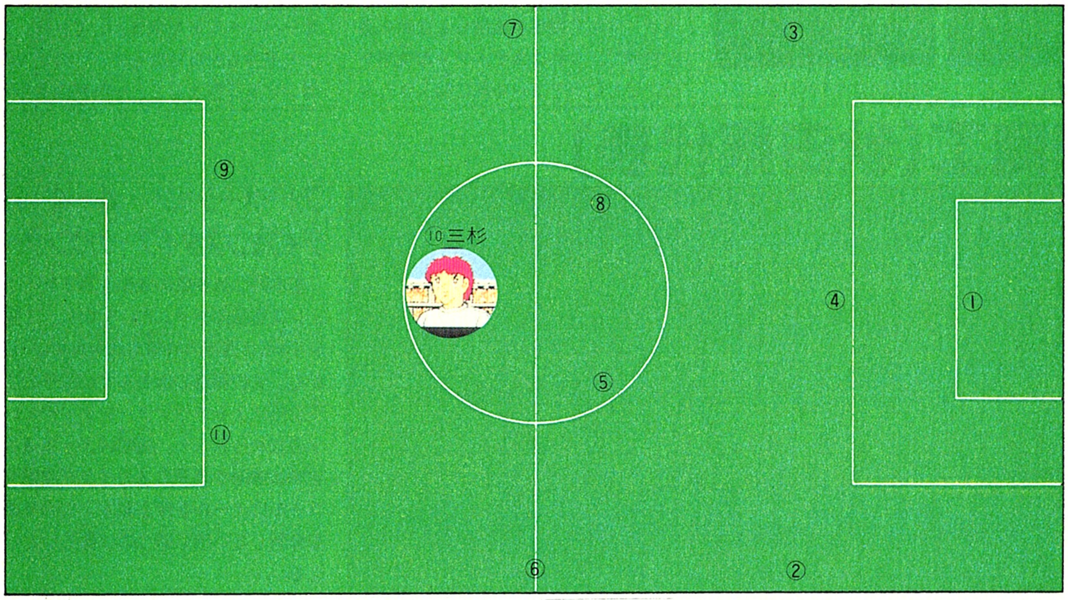


フォーメーション 3:5:2
ディフェンス ノーマル

ゴールキーパー中西太一、ストッパー早田誠（日本ユース代表）を中心に強力なディフェンスを看板とするチームだ。どのチームにも徹底したディフェンスでゴールを与えず、大阪大会では無失点で全国大会へ乗り込んできた。巨漢キーパーの中西は少年サッカー時代、全国大会決勝まで無失点で進みながら翼、岬率いる南葛ＳＣに破れた苦い経験があるため、この大会では打倒南葛に燃えている。

攻撃力はそれほどでもないが、早田がオーバーラップして上がってきたときはカミソリシュートに気をつけたほうがいい。多少遠距離でも放ってくるこのシュートは威力があるから。

4回戦▶武蔵医大付属高校(東京A代表)



フォーメーション 3:5:2
ディフェンス ノーマル

フィールドの貴公子と呼ばれ、かつては日本サッカー協会にいちばん将来を期待されながら心臓病のため満足なプレイができなかった悲運のプレイヤー三杉淳（日本ユース代表）が率いるのが武蔵医大付属だ。

攻守ともにレベルが高く都会のチームらしいセンスにあふれたプレイを信条としている。

原動力となっている三杉は心臓病のため後半しか試合に出場することができない。後半、三杉が入ることによってチーム力が非常にアップするので、できれば前半戦でリードを広げておきたい。三杉のハイパーオーバーヘッドには要注意。

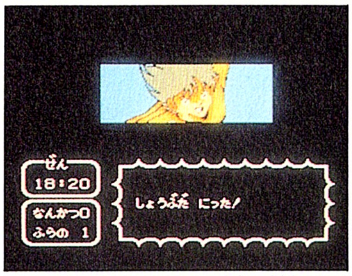
そして決勝へ、日向ふたたび

全国高校サッカー選手権大会で優勝するためには6戦戦わなければならないという熾烈さだ。

準決勝では北海道代表の松山光率いる県立ふらの高校が相手。イーグルショットをどう防ぐかがポイントとなる。そして決勝は翼の永遠のライバル、タイガーショットの日向小次郎、三角とびのゴールキーパー若島津健、沢田タケシ、反町一樹の4人の日本ユース代表を揃える東邦学園高等部（東京Ｂ代表）。このチームとは力と力、戦術と戦術を駆使して戦わなければならない。3度目の正直はどちらに転ぶか、それは神のみぞ知る!?なのだ。

そして試合はジャパンからワールドへと進んでいくことになる。

翼の目指す世界はまだ果てしなく遠い。



↑準決勝は県立ふらの高校（北海道代表）だ。松山光を中心としてなだれ攻撃を得意とする攻撃型チームだ

↑決勝は日向小次郎、反町一樹、沢田タケシ、若島津健の4人の日本ユース代表をようする東邦学園高等部（東京Ｂ代表）だ

HIPPON

Vol.15

待ちに待った夏休み
遊び呆けて宿題を忘れるなよっ!!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

2010~STREET FIGHTER——32
忍者らホイ——34
ブライファイター——36
ステッド——38
タイタン——40

2010 ～STREET FIGHTER

カセット カプコン
8月8日発売／¥5800(税抜き)

"カプコン"と聞いただけでもう…

カプコンの新作の記事をやってくれ、と頼まれた時、「もしや、あげまん…」と思ってしまいましたがさにあらず。お得意のアクションゲームでありました。

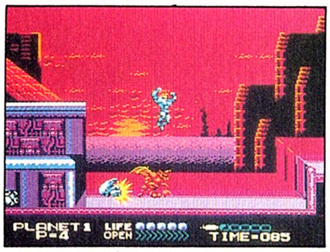
文●成沢大輔

サブタイトルに「STREET FIGHTER」とついてるけど、同名の業務用とは関係なし。ニセンジュウじゃなくニイマルイチマルと読む。でも舞台は2010年だ。

てっきり伊丹映画かと…

カプコン、と聞いて連想するのは、どんなにカワイイキャラクターを使ってもしっかりとしたアクションゲームに仕立て上げてしまうセンスと、映画(特に伊丹映画) を題材に取り、練りこんだシステムのAVG、RPGだったりする。で、「あげまん」のゲーム化かと思ってしまったのだが、そんな訳ない。オリジナルの近未来アクションゲーム、「2010」なのだ。

事実、カプコンのアクションゲームに対する姿勢は他のいかなるメーカーとて追いつくものではない。「わんぱくダックの夢冒険」にしたって「チップとデールの大作戦」だって、普通ならいわゆる子供向けの手抜きアクション



↑どうしてカプコンったらアクションゲームがうまいのかいな。ホレボレしちゃう

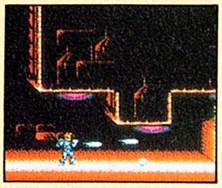
になってしまうところが、しっかりと考えられている佳作になる。それらが「ロックマン」や「ヒットラーの復活」などと同格のゲーム作りがなされていることは、当たり前なのではあるが大したことと思う。できないメーカーだって少なくないのに。

この「2010」もなかなかやってくれる。人間型のキャラクターなので、さほど目新しさは感じないが、基本は絶対にはずしていないし、ほど良く面白い動きの形態をつけ加えて、まずは満足のいく仕上がりだ。

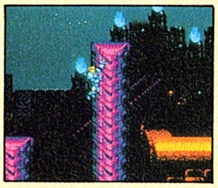
主人公の名はケビン=ストライカー。サイボーグポリスである。パラサイトという凶悪犯罪者を倒すため、5つの惑星を舞台に戦ってゆく。武器は、ソニックブリッド、衝撃波銃だ。

カプコン流体術はこう表現される

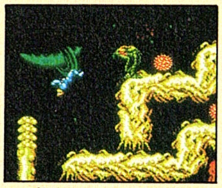
シンプルなんだけど、動かすと鮮やか



↑ソニックブリッドは水平上と十ボタン斜めで斜め方向へも飛ばすことができる



↑壁をえっさかほいさと昇ってゆく。細い柱だと反対方向に回ることも可能



↑通常のジャンプはもちろん、このようなバック転なんかもできてしまう

自分の秘密、なんてのもある

ゲームを始めると、最初にターゲットのグラフィックが表示される。そのステージで倒さなくてはならない敵だ。これはボスキャラだけでなく、一定数だけザコを倒さなきゃならない場合もある。

目的を果たすとオープンパワーというアイテムが手に入るが、これについては下で詳しく説明しよう。

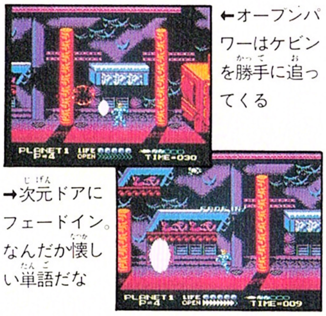
←画面下が各種表示。ライフ制で、5ダメージまで

1つの惑星はいくつものステージに分かれており、すべてをクリアするとケビンのグラフィック画面になる。ここでのメッセージはケビン自身に関する事だ。それなりのドンデン返しが用意されておりまする。

↑ステージが始まる前にはこのグラフィックが必ず出て、ターゲットを教えてくれる

次元ドア…10秒間で探し出せ

ターゲットキャラクターを倒し、オープンパワーを手に入れると、次元ドアというワープ通路が開く。ステージクリアはここに入ることでなされるのだ。だが、ドアオープン後、10秒以内に入らなくてはならない。高次ステージになると、けっこう難しい場所に現れたりするので注意が必要だ。タイムアウトするともちろんやられてしまう。最後まで気を抜けないのだ。



←オープンパワーはケビンを勝手に追ってくる

→次元ドアにフェードイン。なんだか懐しい単語だな

オプション的パワーアップ

パワーアップには2通りある。Ⓒマーク2コでソニックブリッドの飛距離が伸びるものが基本で、もう1つは別の性能が備わるものだ。ジャンプしてバック宙をしてる時に攻撃してくれるシードカプセル、背中にオプションがつくバックオプションなどだ。後の2つはそんなに役に立つものではなく、取っても取らなくても大差ない。そう考えるとシンプルなゲームだね。

↑ケビンの左にあるのがソニックブリッドのパワーアップ。Ⓒじゃなくて弾なのね

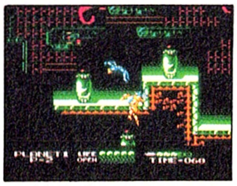
決して飽きさせないステージとマップ構成はさすがだ

敵は色いろいる

各惑星のステージはだいたい4～5ほどあるが、全部が全部通常空間というわけではない。ターゲットを破壊し、次元ドアに飛びこむと、突如として不気味な異次元に放り出されることもある。とは言っても複雑なところではなく、1画面分の広さしかない。敵も現れたり、現れなかったり。すぐ新たな次元ドアが開くことだってあるのだ。

そうそう、ステージ自体の広さも大したことがないと言っておこう。マップを必要とするような場所はほとんどない。

ここでは1～4までの惑星を紹介しておこう。最後の惑星で、ケビンの正体が明かされるので、そこはお楽しみと言うことで。



↑地球最後のターゲット。コイツを倒し、ドアに入ると…

←正体不明の男がケビンを見つめている

↑これはPLANET2をクリアした後の空間シーン。男はロビンが強くなる事を望んでいるようだが……？

PLANET1 ～地球～

最初の星だからと言って侮っているととんでもない目に合わされる。けっこう難しいのだ。たとえ慣れたとしても……。荒廃した都市や研究所での戦いとなる。のっけから壁上りを行わなきゃならないので、ツラく感じるかも知れない。

↑上にソニックブリッドを放ち、ターゲットにアタック！ 深追いは避けたほうが良い

→鉄球を操り、振り子のようにして襲いかかるターゲット。鉄球の飛ぶ位置をよく見よう

↑ブロックの荷物だけダメージ。異次元空間にて。妖しげだ

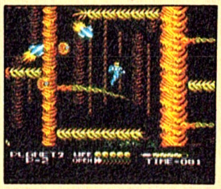
PLANET2 ～森の惑星～

森と言うより密林に近いほど深い線の惑星だ。ここには縦方向への強制スクロールステージがある。太いつたを敵の攻撃をかわしつつえっちら昇っていかなきゃならない。

現れる敵やターゲットは凶暴な攻撃性の植物ばかり。植物のクセに！ と叫びたくなる手強さだ。

←ロケットみたいなヤツがターゲットだ。数が多くて面倒

↑強制縦スクロールシーン。敵をうまくかわさないとね

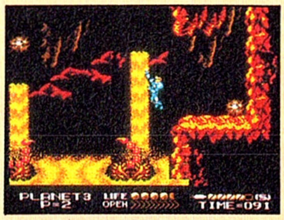


↑広いようで意外に手こずる原始林。ザコがねえ…

↑上で昇降を繰り返している目玉。飛距離があれば楽勝

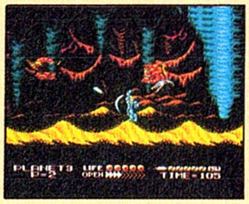
PLANET3 ～砂の惑星～

カプコンらしい工夫はこの惑星が一番。ただ砂漠が広がるような星ではない。波のような流砂の上での戦いや、薄暗い洞窟の中を行かなきゃならなかったりで、見ごたえはいっぱいあるけど、それ以上に手ごたえもかなりのものだ。ターゲットたちはイヤな動きをするし……。コンティニュー画面を何度も見ることになるだろう。



←洞窟らしいステージだ。下にいるのはサソリの尾か

←水柱を生み出す洞窟のターゲット。常に動き回っていないと危険



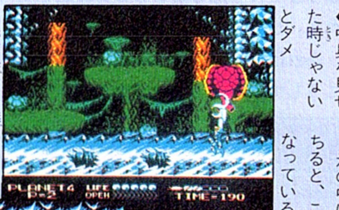
→砂は右から左へ流れている。不安定だ。しかもターゲットが3匹も出現

→砂の中を移動し、本体出現時には長いヘビを放つガイコツ。強敵!!

PLANET4 ～水の惑星～

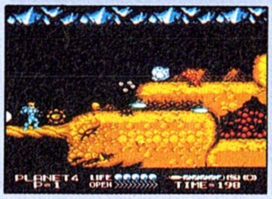
水中での戦いはもとより、水辺に生える気持ち悪い巨大な草の上や、敵の巣窟になっている岩の上での戦闘なんてのがある。砂漠ほどじゃないが、工夫が多く見られて、苦しいけど楽しい。クリアすればラストの惑星へ！

←水の中での戦いである。巨大な植物が気持ち悪い。ザコは楽だ



←中身を見せた時じゃないとダメ

↓氷の中に落ちると、こうなっている



↑岩の上を行く。じっくりと進め

↑岩ステージのターゲット

C1990 CAPCOM

忍者らホイ!

カセット アスキー
8月8日発売／¥7800

笑い続けてこの世は天国

最近はシリアスで重苦しいRPGが多いとお嘆きのあなたに朗報です。肩の力を思い切り抜いて楽しめるゲームが、この夏に登場するんですよ。

文●野安ゆきお

少年忍者かぜまるが忍犬たかまると女忍者あかねを仲間に加え、冒険をするRPG。ゲーム中にびっしりと詰め込まれたギャグが最大の魅力。

RPGにおける笑いとは？

最近発売されるRPGは、どれもが個性的である。壮大なシナリオ、涙をさそう演出、感動的なグラフィック、独特のゲームシステムなど、どのゲームも何かしらのセールスポイントを前面に押し出すことにより、オリジナリティーを競い合っているのが現状だ。我々ユーザーとしては、バラエティー豊かな中から自分が遊びたいゲームを選択できる環境が用意されたわけで、これはなかなかに喜ばしい状況と言えるだろう。

このような状況の中、忍者らホイは登場する。このゲームのセールスポイントは〝笑い〟だ。プレイヤーに笑ってもらいたい、というコンセプトから作られているこのゲームは、のっけからハイテンションのギャグでプレイヤーを楽しませてくれる。電源を入れた途端『たかしまだいらただお』に「イエーッ!」と言われた日には、アメリカ横断ウルトラクイズの敗者用ピコピコハンマーで頭を叩かれた気がしたものだ。ゲーム序盤、野球場のある『ほしのまち』は当然のごとく川崎のぼるのマンガのパロディーかと思いきや、見事なまでに予想を裏切って笑わせてくれる。ひらがなだとわからなかったが、あれは『星の町』ではなかったのだ。

こうしてプレイした後で考えると、

↑ゲームが始まったかと思うと、いきなりこの画面。ゲームの解説を始めてしまう

このゲームにちりばめられている笑いは、ギャグというよりはジョークと呼ぶべき高度なものなのではないかという気さえしてくる。この2つの笑いの質を区別するのは難しいが、こちらの予想より低俗なことで笑いを取るのがギャグで、こちらの予想を上回る裏切りで笑いを誘うのがジョークと考えられる。テレビを主体とする現在の日本の笑いはどうしてもギャグが主体となっているので、それに合わせて忍者らホイでも一見ギャグ風に見せかけている笑いが多くなっている。が、実はそれがまやかしであって、本当はセンスのいいジョークをギャグのオブラートで包み込み、我々の目を欺いているような気さえしてくるのだ。もし、これこそが真実だとしたら、我々は予想を完全に上回る究極のジョークの術中にはまってしまっているのかもしれない。

↑村人がみんなうんちの〝うんちの村〟。こともあろうにテレビ局を作りたいそうな

↑ここでは天下一ダジャレ大会が開催されている。みんな練習に余念がない。

かゆいところには手が届く

笑いの他に忍者らホイのセールスポイントを挙げるとするならば、それはRPG初心者に対する暖かすぎるほどの配慮であろう。これをプレイしてみて「やっぱRPGはめんどくさくて嫌い!」などという人がいたら、あなたは体質的にRPGが絶対に楽しめません、他のジャンルのゲームで遊びなさい、と診断を下してしまえるほどの親切設計なのだ。とにかくRPGをプレイする上でのうっとおしい部分は完全と言っていいほどフォローされているのだ。

たとえば、このゲームで最初に覚える術（普通のRPGで言うところの魔法）は村を移動する術で、ゲームを始めて1時間もすれば、今まで行ったことのある村には自由に移動できるようになる。前の村でやり忘れたことがあったとしても、てくてくと歩いて戻る必要はない。ゲーム進行が完全に一本道なだけじゃなく、次の村までの道が描かれてるので迷う心配もない。どの村にはどのレベルで行くのが安全かも無料占い所で指示してくれるし、フィールド上を一定区域なら敵と遭遇せずに見渡せるアイテムまで準備されている。アイテムの効力は買った途端に調べることが可能だし、アイテムや金を預けるのも無料。なにしろ痒いところに手が届かないことがないくらいに完璧なフォローがされている。

人によっては「こんな親切なRPGなんぞ認めん!」とか言う人もいるんだろうけれど、ウルサイことを言うもんじゃありません。こういうゲームを楽しみたい人だってたくさんいるという事実が、ここでは重要なのだから。

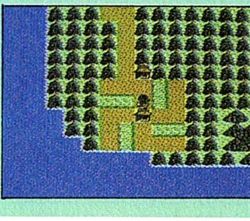
↑アイテムの効力はいつでもどこでも調べられる

↑RPG初心者でも、この指示を守れば大丈夫

オープニングストーリー

風の里で育った少年忍者かぜまるは、悪の総帥ドクロ将軍を倒す旅に出ることを決意する。師匠のとざわうんこくさいからは1時間以内に隣村から密書を取ってきたなら旅立ちを許すという条件が出される。さて、かぜまるは1時間以内に密書を取り、無事に出発できるのだろうか?

↑1時間以内に密書を持ち帰るのが最初の目的



↑隣村は本当にすぐ隣にある。迷う方が変

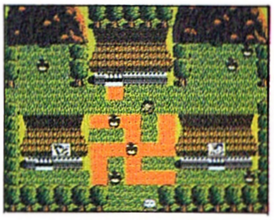
笑ってばっかりじゃダメだよ。ちゃんと冒険しなくっちゃ

里と村・色々な情報を集めよう

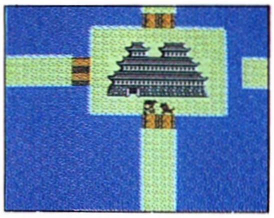
このゲームでは、里と村という2種類の村落がある。とはいってもこの2つ、たいした違いがあるわけじゃない。

村は人々が住むところで、イベント関係は基本的にこっちで起こる。また、色々な店が準備されているのもこっちだ。買い物は村を中心に済ますようにしよう。

里は忍者が住むところ。卍型の地形の中心に作られているので、区別はすぐにつく。ここには師範代忍者の道場があり、彼等に戦って勝てば術を教えてもらえる。術を教わるまでは、そこから先に行かない方が無難だ。



←里の全景。コンパクトにまとまっていてよろしい



←里や村のほかに城などもある。誰が住んでいるのか

とても便利なお店がいっぱい

村には様々な店がある。物を買ったり売ったりするのはもちろん、金や物を預かってくれる店もある。預かり料は無料で、どの村でも引き出せるので便利だ。この他にも無料占い所や茶店などがあるところもあるんだ。

武器屋

←ここでは武器や防具を専門に売っている

質屋

←いらないアイテムはここで買い取ってくれる

道具屋

←武具以外のアイテムのおもとめはこちらで

銭屋

←金を預かってくれる。手数料はかからない

運送屋

←アイテムを預かるのはこちら。手数料は不要

宿屋

←体（HP）と技（MP）はここで回復しよう

戦闘はごくオーソドックスだ

戦闘はいたってオーソドックスなコマンド入力方式。戦う、術、逃げる、道具、などのよくあるコマンドの他にかばう、というコマンドもある。これは仲間のダメージを引き受けることができ、体力が少ないキャラがいるときには重宝する。あんばい、は誰が毒を受けているかなどを教えてくれるコマンドだ。これらのコマンドを利用して、敵と戦おう。

↑戦闘はごくオーソドックスなスタイルで行われる

←逃げると、敵の内の何人かを振り払うことが可能

←もちろんお笑いキャラも登場する。こいつは貧乏神

術の使い方は重要だ

①術は教えてもらうもの

忍者らホイでは、レベルアップしても術を自然に覚えてくれたりはしない。術は他人から教わって初めて身につけることができるようになるのだ。

術は基本的に2種類ある。1つは里にいる師範代忍者から教わるもので、教わるためには彼等と戦って勝たなくてはならない。ここでは基本的に戦闘中に重宝する術を教えてくれる。

2つめは天狗から教わるもので、こちらを教わるためには天狗の出す様々な条件を満たしてあげなければならない。どんな条件を提示されるのかは、プレイしてみてのお楽しみだ。

←里にいる師範代と戦って、勝てば術を教えてくれる

←天狗から術を教わるための試練はなかなか楽しい

②術は自ら育てるもの

師範代忍者から教わった術に関しては、教わった当初はたいした効力がない。パワーアップするためには自分で術を育てなければいけないんだ。

術の育て方は簡単。何回も使用すればいいだけだ。ある一定の回数を使用すると、自然と術がパワーアップする。パワーアップさせても技（MP）の消費料は基本的に変化しないから安心していい。

色々な術をまんべんなくパワーアップさせるか、1つの術だけをとことんパワーアップさせるか、人によってかなりの差が出るんだよね。

←教わった当初は、どの術もたいした威力がない

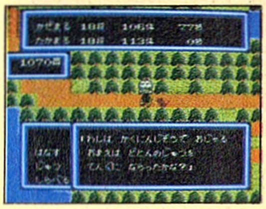
←何度も使う内に、術は自然とパワーアップする

このゲームのキーポイントは おじぞうさまだ！

誰がなんと言おうと、忍者らホイのキーポイントは『おじぞうさま』に尽きると私は断言する。

おじぞうさまには村や里にいるものと野外に立っているものの2種類あるんだけど、どちらも重要な役割を持っている。村や里にいるおじぞうさまはセーブの窓口になってくれるだけでなく、死んでしまった仲間も生き返らせてくれるし、野外にいるおじぞうさまは進むべき方角を親切丁寧に教えてくれるのだ。彼等の言うことを信じていれば、ゲーム進行に怖いものなし！

←どの村や里にもおじぞうさまがいる。便利だ



←野外にいるおじぞうさま。旅の安全を守ってくれる

©1990 ASUI

無頼戦士 ブライファイター

カセット タイトー
7月20日発売／¥5900

偉大なるスクロールのマジック!

ゲームボーイ版が先行発売されたこのゲーム、もうそっちのほうは遊んでみたかな? シューティングはやっぱり色付き大画面で……の人はこちらをドーゾ。

文●S・MAN

全7ステージ構成の、ロボット型シューティングゲーム。上下左右自動強制スクロール＋8方向任意スクロールという多彩なスクロール形式をもつ。

どこかにこだわりを見せたい

最近のファミコンシーンでは、以前に比べてかなりシューティングゲームのタイトルが少なくなったように思える。メガドラやPCエンジンのような、処理スピードとバックグラウンドに凝れるハードにすっかりお株を奪われてしまった感もあるが、しかしファミコンだってやるときゃやる。ベーシックなシップ型のシューティングゲームから、最近ではロボット（人間）型のキャラクターに移行しつつ、多彩な攻撃方法に凝りまくり、さらにはオプションやスクロールにまでこだわってしまう。シューティングゲームは、実は、いまだ過渡期にあるのかもね。

マイキャラがいて、敵にザコキャラとボスキャラがいて、スクロールして進んでいって、倒してステージクリア。この基本の要素は恐らく変えられないだろう。すると、画一化を避けるにはどこに変化をもたせるかにかかってくる。開発マンの画期的なアイデアを、ユーザーは求めているのだ。

このゲームの場合、最高にこだわっているのはスクロールだ。単なる強制横スクロールと強制縦スクロールの複合だけにとどまらず、それらの断続的な変動や、逆転などを組み合わせることによって、プレイヤーにかなり緊迫した環境を与えるのだ。高速スクロールの部分もあり、さらに全方向（8方向）自由スクロールのステージも設定されている。それに合わせて、敵キャラの出現も徹底してパターンになっているし、難度もコンフィギュレーションモードがあるとはいえ高めに設定されている。かなりマニアックな攻め方を楽しめるゲームといえそうだ。

↑プレイヤーの好みで難易度を選択できる。最低ランクでもかなり難しい（筆者基準）

↑パスワードはリング状の入力コマンドなので入れやすい。しかも4文字。エライ

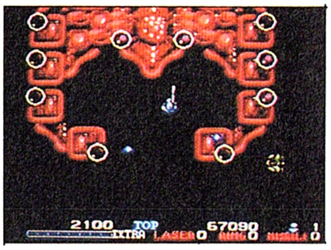
↑移動に合わせて通常攻撃の方向を変えられる。Ⓑを押しっぱなしで固定、自動連射

↑ステージクリア時のボーナス画面。得点による1UPは100000点とかなりキビしい

↑ボスキャラはデカく動きもけっこう早いが、弱点が明確なので比較的戦いやすい

↑このゲームは、強制スクロールが最大の敵。なるべく早く、パターンを覚えよう

↑壁の向こうに敵がワンサといるので、特殊攻撃の壁を貫通するリングが重宝する



↑8方向スクロールのステージでは、レーダーでボスを捜すことも要素のひとつだ

今日のゲームはムズかしい

コンフィギュレーションモードは、通常選択時では3段階用意されているが、これはむしろ難度選択というよりも、プレイヤーのレベルを知る設定のようだ。モードが上位になるにつれて、敵の出現率、出現パターン、カタさ、出現する位置などが違い、最高ランクのACEをクリアして初めてエンディングが見られるのだ。さらに、その上にULTIMAT CHALLENGEという、そらぁとてつもなくムズかしいランクも用意されていて、超過激シューティング小僧も満足させるよう、取り計られている。腕に自信があれば、コイツにチャレンジするっきゃないだろう。究極という言葉にゃ、マニアは弱いってもんだな。

ハデさの点でいうと、逆に、パワーアップの類は意図して抑えられているようだ。必要最低限とまで極端ではないが、見方によってはそれもいえる。タイプとしては、通常弾そのものがパワーアップするのではなく、プラスアルファの攻撃ができるというものだ。レーザーは敵を貫通する能力があるし、リングはバックグラウンドを貫通する能力がある。そしてミサイルは一定方向に発射されるので、マイキャラの通常弾を有効に使える。これらが主な特殊攻撃だが、どれも通常弾が8方向に撃てるというメリットを生かした設定になっているのだ。つまり、特殊攻撃のレベルを上げれば、多方向に発射されるように（詳しくは次ページ参照）なっている。文章で説明するとややこしいかもしれないが、やればすぐに慣れるし、プレイ感覚は絶妙だ。

シューティングゲーム食傷気味の時代に放つ切り札として、このゲームはひとつの答えを出してくれたようだ。

じっとガマンして目的のアイテムを手に入れるのが課題

▶基本画面 アイテムのチェックがキメ手

ゲームの基本グラフィックは、全編通してこのメイン画面の表示形式になっている。ゲーム中は、右下のウェポンアイテムストックメーターのチェックが最も重要だ。アイテムのストック状況を見極めて、効果的なアイテム収集をしよう。

スコア
現在の得点表示。100000点ごとに1UP

ハイスコア
初期設定は50000点。電源を切るまで残る

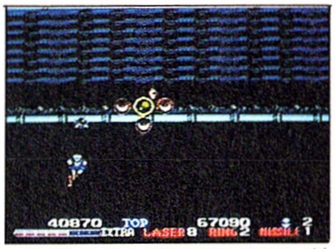
残機
初期設定は5人。最高99人までプール可能

コバルトエナジー
攻撃アイテムを取った数が、それぞれ表示される。表示は10段階まで

ウェポンアイテムストックメーター
エナジーアイテムを取るごとに2ドットずつ増える。65ドットめになると1UPする
8ドットで1発コバルトエナジーが放てる

▶アイテム 取って損はない効果的なアイテム群

アイテムは、マップ上に置かれているものと、敵を倒して出現するものがある。また、アイテムを出す敵キャラは限定されている。ただし、周りの部分を攻撃してもノーダメージで、中心核を撃破しなければ倒せないので注意しよう(ステージ1、2、4、5、7の場合のみ)。ワープアイテムに関しては、実際には目に見えない。取ると隠し部屋に行けて、アイテムが大量に取れるのだ。



↑アイテムを持った敵は、真ん中にある核を破壊しなければ倒せないのだ!

レーザー
貫通能力のあるレーザー砲が撃てるようになる

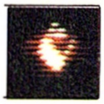
スピード
移動スピードが速くなる。取るごとに最高8段階まで

リング
壁を貫通するリング砲が撃てるようになる

1UP
プレイヤーの残機数が1機増える

ミサイル
攻撃威力の高いミサイル砲が撃てるようになる

ワープ
アイテムの宝庫、隠し部屋にワープできる



コバルトエナジー
敵を倒すとランダムに出現する

コバルトエナジーは、4発(ゲージ8ドット分)ためると、画面内のすべての敵を消滅させるコバルトエナジーを撃てるようになる。窮地に追い込まれたときの、緊急用の攻撃方法だ。

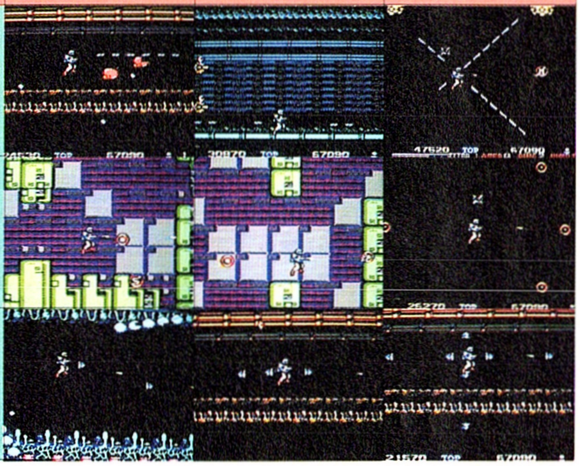
↑派手さを写真では表現できないのが残念

▶パワーアップシステム 状況を判断した上で取ろう

特殊攻撃アイテムは、中の文字が変化し、プレイヤーが取ったときに表示されている攻撃方法がストックされるようになっている。また、それぞれ3段階にレベル設定されている。

↑約1秒おきに中の文字が変化する。欲しい攻撃方法になるまで待ってから取ろう

	レベル1(1個め〜)	レベル2(5個め〜)	レベル3(〜10個め)
レーザー			
リング			
ミサイル			



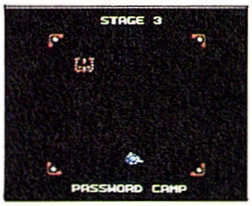
▶ポット 身を守る大切なアイテムだ

プレイヤーの身を守るために頑張ってサポートしてくれるのが、このポットだ。キャラの周囲を回転し、撃ち損じて近づいてきた敵を倒してくれる。取るごとに最高4段階までパワーアップし、回転の速さがアップする。ただし、マップ上のかなり取りにくい位置に置いてあるので無理に取るのは禁物。

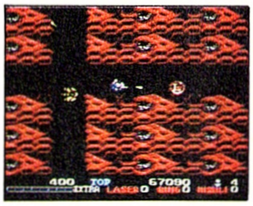
▶ステージ構成 強制スクロールに注意!

全7ステージ構成の内容は、縦横強制スクロールがステージ1・2・4・5・7、全方向任意スクロールがステージ3・6という具合になっている。任意スクロールのステージでは、ボスキャラの位置がシークレットになっていて、スタート時に表示されるレーダー画面で大方の位置の目安をつけ、捜しながら戦い進むという設定だ。5ステージからが、極端にムズかしくなっている。キミの腕の見せどころだゾ。

↑普通のステージでも、敵の出現頻度が高い。強制スクロールの厳しさも相まって、かなり手ごたえのある内容といえる



←最初に表示されるレーダーで目安をつけるのだ



←任意スクロールではキャラがシップ型になる

C DISCO TAITO CORPORATION 1990
C TAXAN USA CORPORATION 1990

STED(ステッド)

カセット ケイ・アミューズメントリース/7月27日発売/¥5900(税抜き)

難儀なジャンルRPG

近未来に舞台設定を求めたRPGだ。故にパーティの中にはロボットが１台、街の風景もそれなりに未来。だけど、冒険はやっぱり“徒歩”なんだよなぁ。

文●内田 聡

３人＋ロボット１台のパーティーによるRPG。基本的にはドラクエタイプだが、レベルアップや戦闘シーンには新たな試みがみられる。

目を皿のようにすると

つい先日発売された「ダンジョンキッド」なるRPGがある。このゲームは“遊ぶ”のではなく、“創る”ことに主眼を置いたゲームだ。質の良し悪しはともかく、ガラリと視点を変えてみせたこのゲームのスタンスは非常にドラスティックだ。そこまでやるか？とも思ったが、「そこまでやらないと他のゲームとの差別化はできん！」といったような、製作サイドの居直ったような気迫は伝わってくる。そういった意味では、なにやらヘンな説得力を感じさせるゲームだった。大作ラッシュの後の真空状態。後発RPGにとって他との差別化は、これまで以上にクローズアップされる課題なのだろう。

全方位スクロール＆俯瞰マップRPGの「STED」。近未来を舞台にしたこのゲームは、レベルアップ時にプレイヤーの任意でパラメーターのポイントを振り分けられるという点がうれしい。これによって、パーティを組む個個のメンバーの個性を、よりはっきりと打ち出すことができる。もしくは、全員万能型の成長をさせることもできる。どちらにしても、プレイヤーの感情移入度を高めてくれる効果は大きいし、遠い昔に忘れ去っていた、“レベルアップのヨロコビ”を実感できる。

戦闘時に敵との戦力差を数字で表してくれる、というのも便利だ。今までのゲームのように、見ず知らずの敵に一撃で轟沈させられる、といった切ない体験はもうあり得ない。弱いヤツだけをいじめるという、より現代的な(どういう意味だ)戦法が可能になったのだ。

↑ストーリーデモ画面。やたら宇宙っぽくて壮大さを感じさせてくれるけど…

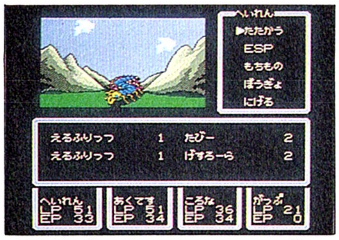
↑この力量格差表示システムはとても親切。だけど逃げるのはなかなか難しいのだ

ぬしゃ、王道オタクかい

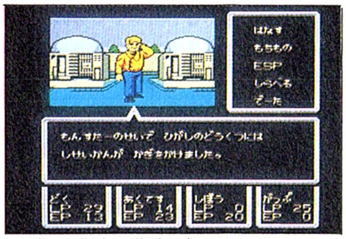
といったように、いくつかのセールスポイントを持っているゲームではある。しかし、いかんせん全体から見るとミクロの次元になってしまうといった感は否めない気がする。

呪文（このゲームでの呼び名はESP）があり、３Dダンジョンがあり、町の人が絡んだイベントがある。そういったゲームの“幹”に当たる部分は手を加えられず、従来の王道路線で作られている。“枝”の部分だけ、よく見ると変わったのが繋っているぞ、といった感じの印象なのだ。先に挙げた２点の特徴も、新たな要素というよりは、不満な点の解消・改良といった路線の延長線上のものだ。

無難なデキを目指しました、と言われればそれまでだけど、「このゲームのウリはこれだ！」といったような作り手の声が聞こえてこないのだ。「ダンジョンキッド」のように、荒削りでもいいから、強烈な主張が欲しかった気がする。RPGにとっては、今という時期が時期だけにね。



↑島と島が橋でつながれている。この橋がイベントの目的になったりもするのだ



↑人との会話は画面が切り替わり３Dモードになる。店での会話も同様だ

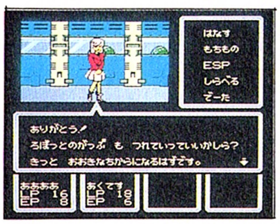
誤解するなよ

と、さんざんなことを書いたけれど、それもこれもこのゲームのデキが決して悪くはないからなのだ。逆説的だけど、これもホントである。

操作性もいいしグラフィックもキレイだ。アイテムや呪文も豊富だし、シナリオもよく練られている。トータルとしてのゲームバランスもよくまとめられている。プレイしていてイライラ感を与えないというのは、良質なRPGである証拠なのだ。

それだけに一層、引っ掛かりの少ないスマートで優等生的な完成度が、僕には惜しく見えた。時代設定やパーティの中にロボットを加えた点などは、調理の仕方次第で、ゲームにもっと陰影を与えてくれる素材だと思ったのだけど。

結論としては、RPGズレした人には物足りないかもしれない。マニアには、チト平面的な印象を与えてしまうと思うから。でも、それ以外の人には結構楽しめるだけのクオリティは十分。マッ、ノーブランドの無印良品、といった感じの「STED」なのだ。



←３人目の仲間は女の子。ロボットも一緒に見つかる

ストーリー

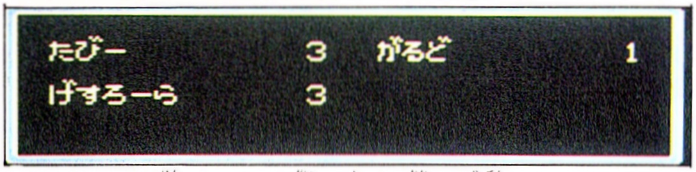
宇宙暦991年、銀河の辺境惑星「アルフ」は、突如現れたモンスター軍団の襲撃を受けていた。アルフの人々は、モンスターからアルフ星の自由を取り戻すため、宇宙へと助けを求める通信を送った。

通信はすぐに受理され、助けの手を差しのべるべく、２人の男が立ち上がったのだった。

主人公とその相棒・アクテスはグディア大陸の主都・ティーグから冒険を開始するのだ。

最初は弱いものいじめでレベルを上げよう！

パーティーは3人＋1台

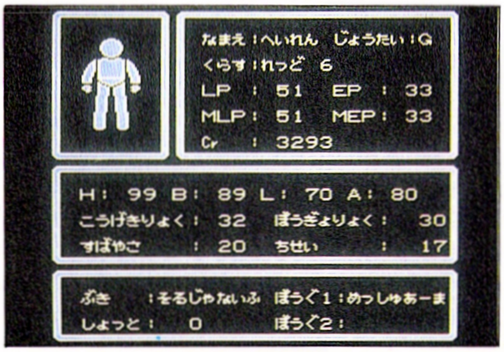


パーティーは３人とロボット１台で構成される。当然、ロボットに関しては人より扱いが多少異なる。

まず、ＥＳＰ（つまり魔法）は使えない。レベルアップにはアイテムが必要。そして壊れた（つまり死んだ）時には病院ではなく、修理屋に行かねばならないのだ。重火器が使えるというのが大きな利点だ。

最初は２人から始まるので、ティーグの町で３人目の仲間とロボットを見つけ出さねばならない。施政官のいる役所を訪れてから、町の中をあちこち歩き回ってみよう。すぐに仲間は見つかるはずだけど、見つけ出さないことには外へは出られないぞ。

データ

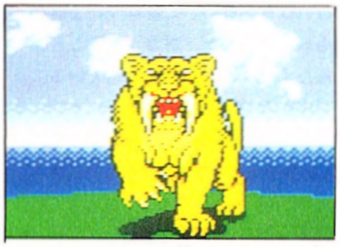


データ画面は、装備している物を見る他に、体の状態を見るためにも使う。

このゲームでは、体の各部分はそれぞれ個有のＨＰを持っている。メイン画面のHPが満タンでも、どうも様子がおかしい（攻撃力が落ちたなど）と感じたら、データ画面を見てチェックした方がいい。異常のある箇所は一目で分かるようになっているのだ。異常ありなら、すぐ病院へ行って治療だ。

←異常があるとその部分だけ色が変わる。いきなり攻撃力が低くなったりするのですぐ分かるよ

戦闘シーン



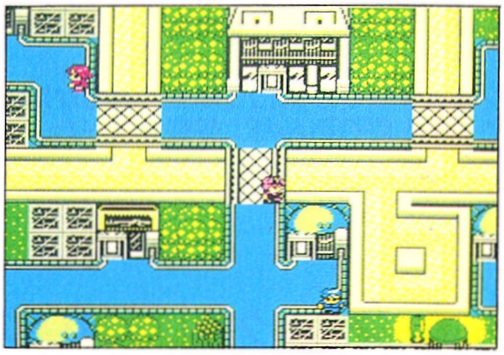
↑この位のグレードの敵はちょうどいい相手。敵によって効果的な攻撃法を考えて

戦闘シーンでは、敵の名前の後に数字が表示される。これは、敵と味方の戦力の差を表すもので、数字が大きい程、強敵となるのだ。大体、〝6〟ぐらいまでが相手にする限度と見ていいだろう。数にもよるが、それ以上のグレードの敵が現れたら逃げた方がいい(逃げられるならね)。だけど、マイナスの値が付いちゃうような弱い敵だと、経験値が全くもらえないので、３～５くらいの敵が一番よろしい。

戦闘でパーティーが全滅するとゲームオーバーとなる。遠出して、強い敵と遭遇しそうな時は、必ず町でセーブしてから出るように。

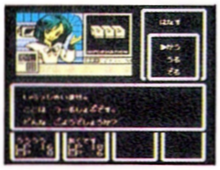
↑こんな敵だと勝っても経験値はもらえない。戦うだけムダだから逃げちゃお

街



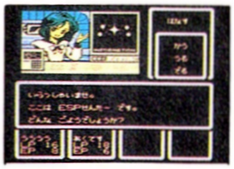
街には下の写真の他にも、民家や役所などがある。ゲームを進めて行く上での重要な情報が聞けるかもしれないので、必ず入って話を聞こう。注意しておきたいのは、武器屋、道具屋、ＥＳＰスクール。売ってる物の種類がやたら多かったりするので、どの町に何が売っていたのか分からなくなる。きっちり把握しておくとムダ足をしなくてすむ。修理屋もない町が多いので、見落さないように気を付けよう。セーブはホテルでできる。休んだ後には必ずセーブしておくようにするといい。

道具屋



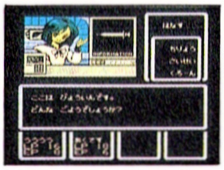
ホテル

ESPセンター



修理屋

病　院



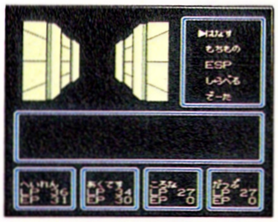
武器屋

ダンジョンもある

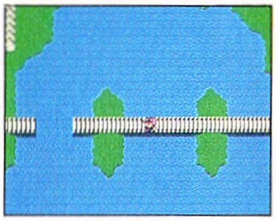
最初のグディア大陸には３つの町がある。北方にある３つ目の〝オービスの町〟を訪れる頃には、戦闘のコツも分かり、かなりレベルも上がっていることだろう。ここまでは、いわば準備運動みたいな段階で、これからいよいよ本番へと突入するワケだ。が、注意しておきたいのは、レベルアップ時のパラメーターの振り分け方。ロボットは別として、３人の人間はやはりそれぞれ個性を持っている。１人目は勇者型、２人目は戦士型、３人目は魔法使い型、て感じでね。だから、それぞれの個性に合った振り分け方が、やはりベスト。１人目はまんべんなく、２人目は体力と生命力に、３人目は知性と精神力に重点を置くといいだろう。

オービスの町へ行った後は、このゲームで最初のダンジョンに潜らねばならない。それ程難しくはないけど、３Ｄなのでマッピングは不可欠だ。

ここでのイベントをクリアすると、橋を渡って次の島へと歩を進める。まだまだ先は長いのだ。



←３Dダンジョン。周りを照らすランプが必要



←途切れている橋。橋の職人捜しがイベントなのだ

タイタン

カセット ソフエル
8月10日発売／¥5900(税抜き)

コペルニクスのブロック崩し

ブロック崩しが進化した！　誰もが知ってるゲームシステムに、さまざまなアイデアを盛り込んだ、新感覚ゲーム。ま、一度試しにやってみてくださいよ。

文●石野ミチホ

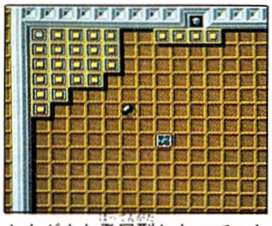
全方向スクロールの新型ブロック崩し。広大なフィールド内にはさまざまな種類のブロックが配置され、それぞれの特徴をつかまないと先に進めない。

ブロック崩しは滅びない

ブロック崩しというゲームスタイルは、コンピュータゲームの中でも最も古い部類に入る。確かなことは知らないが、多分、あのシンプル極まりないテニスゲームの次くらいに古いのではなかろうか。しかし、いまだに滅びてはいないどころか、またもやアレンジし直されて私たちの前に姿を現すのである。

コンピュータゲームは、ラケットとボール、横画面の左右2分割というアイデアで始まった。ところがこのスタイルは、一部のスポーツゲームを除き、ほとんど今に伝えられていない。なぜか。そこで歴史を変える役割をしたのがブロック崩しなのだ。

モニターをタテにつかい、コンピュータと向かい合うそのスタイルは、ひとりで遊べることを目的として発想された。もちろん、インベーダーだってブロック崩しの影響なしには生まれ得なかったはずだ。そしてシューティングゲームへと続く流れはもはや語るまでもないだろう。ともあれ、この対コンピュータ型タテ画面（勝手に名付けてますが）というスタイルは、今でもさまざまな発展型となって、しぶとく生き残っている。



←こうして見れば、普通のブロック崩しのようである

シンプルな構造は、アレンジもしやすい。『アルカノイド』や『謎の壁』は、ブロック崩しそのものをゴーカに飾って焼きなおしただけのものだが、十分に面白かった。しかし、基本構造をいかしつつ、大きな発想の転換をキメたゲームとなると、ぐっと最近、『テトリス』まで下ってしまう。

まず、自分の分身であるラケットを消してしまった。さらに、画面の上下を逆さまにして、ブロックを崩すかわりに積んでしまう。これはもう、まさにコペルニクス的転回というやつで、要するにすべてを180度回転させてしまったのだ。

さてそこで、この『タイタン』なのだが。

アイデアはいいんだけど

『タイタン』は、確かに、どう考えたってブロック崩しだ。しかし、画面はなんと、全方向スクロール。さっきいった「対コンピュータ型タテ画面」ではないのである。だから、プレイ感はとても新鮮。どうしようもなく古いスタイル、ブロック崩しであるにもかかわらず、だ。

この、枠に捕われない自由な発想は非常に気持ちがいい。『テトリス』とはまた違った意味でのコペルニクス的転回があるのだ。あのブロックを崩していく快感、そこだけを取り出し、反対に、ブロック崩しに当然あるべき約束の多くを捨て去ってしまったと。

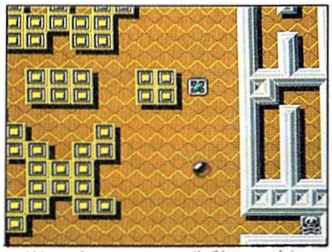
例えば『タイタン』には、自分のパドルは見えても、ボールがどこにあるかわからない、という状況がある。この場合、さまざまな障害を越え、ボールを見つけるところからゲームを始めなければならない。これについては批判も多いだろうが、ブロック崩しとはまったく違うゲーム性を生んでいることも確かなのである。

また、全方向スクロールによって、「球を後ろにそらす」という状況もなくなってしまった。それではミスがなくなってしまうが、かわりに、ボールを当ててはいけないブロックというやつが配置されたのである。これもまた、ブロック崩しからはほど遠い感覚。

さて、実験的要素はよくわかった。そこに知的スリルもある。しかし、ゲームとして成功しているかといえば、これがなんとも微妙。パドルの独特の操作感等、好みの分かれるところだろう。

もっと問題なのは、ガクガクしたスクロール。三半器官の弱い人は気分が悪くなるかも知れない。全方向スクロールが大変なのはわかるけど……。

まあ、一言でいって、問題作、というやつでしょうか。



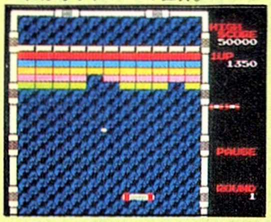
↑全体が見えないという欠点？を、逆にいかしたゲームデザイン。うーん、なるほど

ブロック崩しの宇宙観とその変遷

ブロック崩しの歴史を見ていくと、ゲームそのものの世界観の変遷がわかる。

最初のブロック崩しは、完全な平面上の世界だった。ブロックとよばれるものも、規則的に並ぶ発光体でしかなく、それはもう、いかにもコンピュータ的な純粋抽象の世界。というか、まだ世界観は無に等しかったのだ。世界ができる前、混沌とした神話の世界だ。

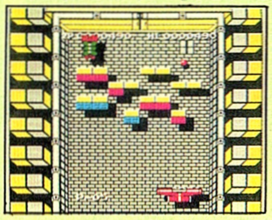
『アルカノイド』では、ラケットが「自機」と呼ばれる具体物へと変化した。フィールドも、銀色のパイプで囲まれ、その空間の具体性をアピール。しかしブロックはやっぱり何だかわからない。場所としてのリアリティもなかった。世界の果てが見える。これはオケアノスの世界。



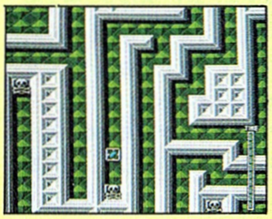
←『アルカノイド』には、設定ストーリーまであった

『謎の壁』では、背景の立体感、個々のブロックに刻まれた立体的な模様によって、ついに状況が具体的になった。

んでもって『タイタン』はどうかといえば、完全に現代の世界観。移動による場所の認識、つまり一般のアクションゲームと同じ質の世界観を獲得している。なんのこっちゃかよくわからんが、まあそういうことだ。



←『謎の壁』の、構造物としての背景。確かに謎だ



←RPGのダンジョンにも似た、『タイタン』の世界

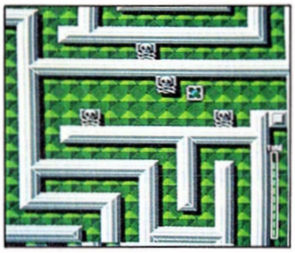
パドルのミョーな操作感がカギです

ルール

通常プレイの場合は、とにかくすべてのブロックを消しさえすればクリア。パドル、もしくはボールが触れるとミスになるブロックもあるが、それがないレベルの場合、ミスは存在しないことになる。

よりゲーム性が強いのが、チャレンジモード。アクションあり、パズルあり、迷路ありの難物だ。押して動かせるブロック、パドルもしくはボールのみ通過できる特殊ブロックなど、それぞれの特性をおぼえないととてもクリアできない。ブロックを消さなくてもゴールに入ればクリア、の面もある。

←ミスの存在しない面もある。ただただブロックを消すのだ

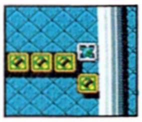


←各種ブロックの特徴を把握しろ！クリアへの第一歩だぞ

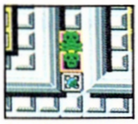
ブロックの種類いろいろ

かなり種類が多いのですべては紹介しきれないが、下に重要なものをリストアップした。これらの特殊なブロックが、パズル的な要素を生み出す。特にチャレンジモードでは、これを利用しないとクリアできないのだ。

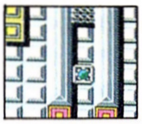
←いちばんイヤなドクロのブロック。パドルもボールも触れたらアウト。動くやつもいる



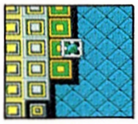
←パドルで押せば動かせるブロック。ただしひとつずつ、1コマ単位でしか動かせない



←パドルで壊すことができるが、ボールが触れるとアウト。こいつは動かないので安心



←パドルがここを通過すると、別のブロックに当たるまで、まっすぐにすべっていくのだ



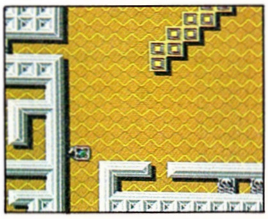
←パドルだけが通過できるブロック。その逆、ボールだけがすりぬけるブロックもあるのだ

←限られた回数、パドルがここを通過すると、壁と同じ扱いになり通過不能になってしまう

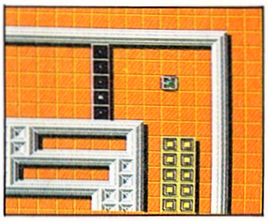
パドルの使いこなし

パドルでボールを打つ感覚が、従来のブロック崩しとはまったく違うので注意。正確にねらいたい時にはパドルを止めて打った方がいい。カウンター気味に打つと、ボールがすり抜けてしまうこともあるのだ。しかしコツをつかめば、ボールを180度または90度方向転換させたり、速度を変えたりと、さまざまなテクニックが使えるようになる。

↑この正方形のどこでもボールを打つことができる。回転はかけられない



←壁ぎわのバウンドを利用してボールのホールド可能



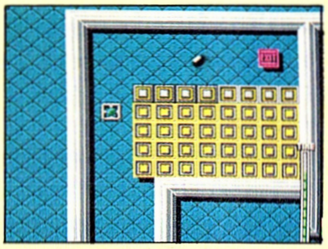
←アクションゲームのキャラのように敵の間を抜けて

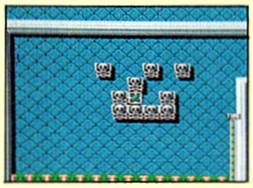
チャレンジモードの攻略

ノーマルモードをひと通りマスターしたら、いよいよチャレンジモードに挑戦だ。ノーマルとは違い、漠然とボールを打っていては絶対にクリアすることができない。アクション的なテクニックはもちろんのこと、かなりの思考力も要求されるのだ。ここでは、LEVEL1～3までのヒントを紹介。ほんのさわりだけだけど、おぼえておいて損のないことばかりだぞ。

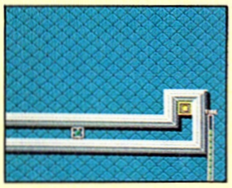
LEVEL 1

いきなりドクロのブロックに囲まれているので、すぐに動いてはダメ。ドクロが散らばってから、右に回り込もう。スタート地点下の緑のドクロはパドルで壊せるが、それがワナ。これを絶対に壊さないことがクリアの条件だ。





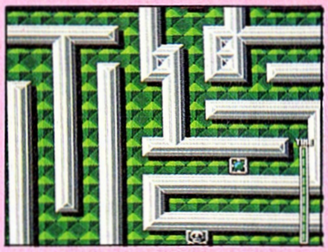
←ゲームが始まるといきなりこれでびっくりする

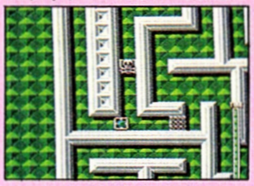


↑←変な場所のブロックは気にしなくてもいい。この面には出口があるぞ

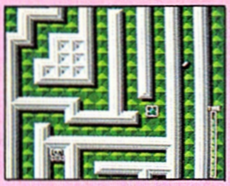
LEVEL 2

ボールを探すことが目的という倒錯的な面。迷路状になっていて、パドルとボールが出合えばもはやクリアは目前なのだ。あちこちにドクロがうろついているので、ゆっくりと動くこと。スライドブロックにも注意しよう。





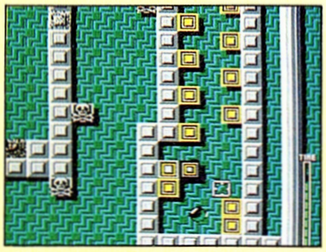
←ドクロがうろついている道はなるべくさけて…

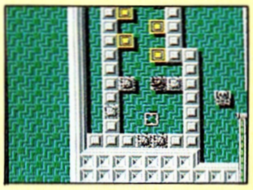


↑←ボールはいったいどこかと思えば、とんでもないところで弾んでいた

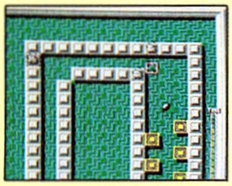
LEVEL 3

これも迷路型の面だが、まわりの壁がほとんど壊せるブロックでできている。しかしこの壁を壊すとドクロが入ってくるので、壁を壊さぬよう、そっと進んでいけばいい。出口はなく、ブロックをすべて壊せばクリアだ。





←こんな具合いに壁が壊れる。無意味に壊すな！



↑←細い通路のあちこちにブロックが。これは辛抱の面といってもいい

GAME BOY CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.27 ゆうぎしょうねんくらぶ

文／RYOⅡ

ル・マン、F1、サッカーワールドカップと続き、ウインブルドン、全英オープンゴルフと世界のビッグイベントが目白押しで眠い日々が続きそう。さてGBにビッグゲームは出るかな。

いつも正義が勝つとは限らないことを判らせてくれる!?

今回紹介するT.M.N.T.とダブルドラゴンの2本とも悪にさらわれた女の子を救出するために悪に立ち向かうという定番ストーリーのカンフーアクションゲームなのだ。

これが映画だとエンディングは必ず女の子が救出されてめでたしめでたしとなるんだけれど、そうならないのがゲームのイイところだ。

自分の腕がなければ、いくらかっこいいキャラであってもあっけなくやられてしまうからだ。人生はそんなに甘くないということを、あるいは正義だけがえらいんじゃないんだぞということを教えてくれる、これこそゲームの醍醐味かもしれないネ。

さて、このほかにもユニークなゲームがいくつか登場してきている。まだソフトが届いてないので説明書と写真で判断するしかないが、「ルナ・ランナー」はこれからの宇宙時代を先取りしたスペースシャトル月面着陸シミュレーションぽいゲームで、これまでにないゲームとなりそうだ。

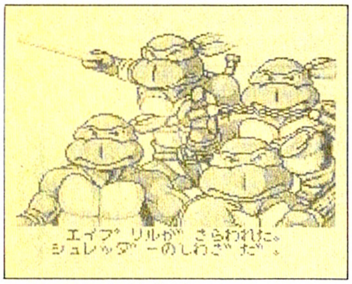
このほかでは藤子不二雄Ⓐのアニメがゲームになった「パラソルヘンベえ」や「ツインビーだ」などほのぼのアクションも注目株なのだ。

T.M.N.T.

ACG　1人用

■コナミ■8月3日発売■¥3500(税込み)

アメリカで大流行した亀の忍者集団によるアクションアニメが、日本でファミコンゲームになってデビュー。4匹の亀さんたちが手に手に武器を持って、シュレッダーと宇宙人クラングが結託した強大な力を持った悪の組織に立ち向かい、シュレッダーにさらわれたTVレポーターのエイプリルを助け出すアクションゲームなのだ。亀々に幸あれ。



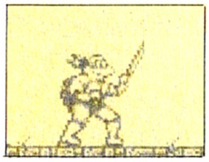
亀々のキャラ特性をしっかり把握して戦おう

そこはニューヨークの地下。ここにネズミの姿をしたスプリンターと人間の大きさの4匹の亀たちが住んでいた。

4匹の亀たちはそれぞれ刀、サイ、ヌンチャク、こん棒の武器を操る忍者亀であった。正義と平和のために活躍する亀らを人々は Teenage Mutant Ninja Turtles(T.M.N.T.)と呼んだ。

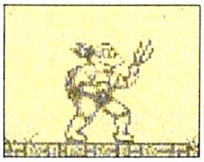
ネズミ男スプリンター、彼は人間として忍者道場にいた。しかし、彼のライバルであったシュレッダーの陰謀にかかり、道場を破門されてしまった。さらにシュレッダーはニューヨークの地下に潜伏していたスプリンターを生体変換液ミュータゲンを使ってネズミの姿に変えてしまったのであった。そのときスプリンターが飼っていた亀たちもその液を浴びて巨大化したのであった。スプリンターは亀たちに武術、忍術を教えた、シュレッダーの悪事を砕くために。

［レオナルド］



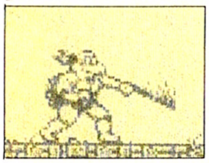
T.M.N.T.のリーダーで責任感が強く熱血あふれる完全主義者だ。武器は刀

［ラファエル］



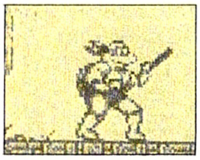
いつも冷静な行動をとり、機知に富み、判断力に優れている。武器はサイ

［ミケランジェロ］



ピザが大好物。スポーツマンタイプで明るい性格。武器はヌンチャク

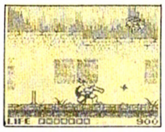
［ドナテルロ］



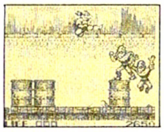
頭がきれる天才で、T.M.N.T.の乗り物はすべて彼の手による

武器はこん棒

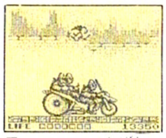
亀々はそれぞれ武器を持っているがもう1つの武器がジャンプだ。高く飛上がっての方向移動、空中回転をマスターすることがクリアの条件の1つ。それから、しゃがんでいるときは手裏剣攻撃が可能なので、状況に応じて使用しよう。後はアイテムのピザとボーナスステージを利用して進んでいこう。



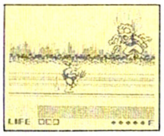
↑しゃがんでの手裏剣攻撃だ。横からの敵に有効



↑ジャンピングキック！上からの攻撃に対して効果的



↑ときどき出現するバイクはジャンプでかわせ

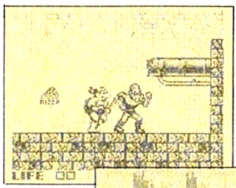


↑ステージ1のボスとの過激な戦いなのだ

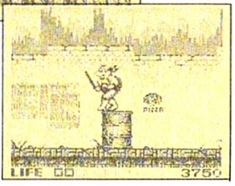
アイテム・ピザ

亀はライフメーターが0になるとやられてしまう。そのライフを回復させるのがピザなのだ（ここらへんがアメリカしているネ）。ピザは4分の1くらいのスモールピザと1枚まるごとのラージピザがある。スモールは2ポイント回復、ラージは4ポイント回復なので、出現したらかならず取りたい。

特にボスキャラと戦う前には、できるだけライフは満タンにしておきたいネ。



←4分の1ピザ出現。これで2ポイント回復だ



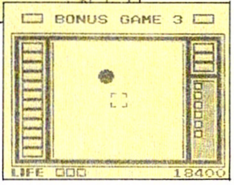
→ピザまるごと1個。4ポイント回復アイテム

ボーナスステージ

ゲーム中には3種類のボーナスステージがかくされている。ボーナスステージはドラムカンを壊したり、ジャンプしたりすることによって入口が発見でき中へ進むことができる。

ボーナスステージは数字当て、手裏剣争奪、標的撃ち落としの3つで、ボーナスステージをクリアするとライフが完全回復するので、敵との戦いとともに、ボーナスステージ探しも忘れずにしたい。

←交代で手裏剣を取っていくゲームだ



→クレー射撃で6個撃ち落とすのが条件

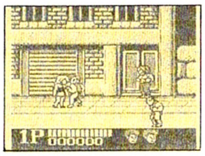
Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registered trademark of Mirage Studios, USA. © 1990 Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © KONAMI 1990

ダブルドラゴン

ACG 対戦用

■テクノスジャパン■7月20日発売■￥3500(税込み)

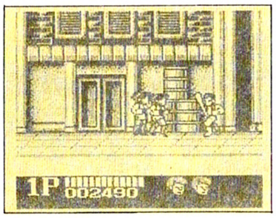
ファミコンでおなじみダブルドラゴンがゲームボーイでも登場する。ファミコン版とはステージ構成が違っており、通信機能を使った対戦モードも完備してオリジナル性が高くなっている。双截拳を操るビリー・リーは恋人マリアンを助けるために、敵地におもむいた。ファミコンと違ったカンフーアクション、ダブルドラゴンをどうぞ！



ビリー・リーは中国拳法・双截拳の伝承者。双截拳とは少林寺拳法、空手、太極拳などすべての武術をまとめた総集編といったすごい拳法なのだ。このビリーの恋人マリアンが悪党どもにさらわれてしまったのである。

怒ったビリーは単身悪党の巣窟へと向っていった。そこで待ち構えている懲りない面々は、謎の中国人チン・タイメン、ムチが得意なリンダ、ドラムカン投げのローパー、大ボスウイリーなどの強者ばかり。

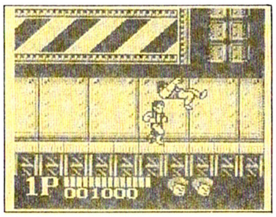
過激な喧嘩殺法を駆使して多彩な敵からの攻撃を撃破していくのだ。



←敵からうばったバットで女の子2人組をやっつける。心がいたむのだ

ミッション1

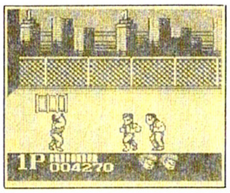
ミッション1はスラム街ステージだ。ここの敵はそれほどでもないので、練習相手にもってこい。いろんな技を試してマスターして、次のステージに備えよう。



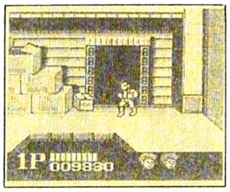
←ミッション2は階段をのぼって上にいくので、足のふみはずしに注意だ

ミッション2

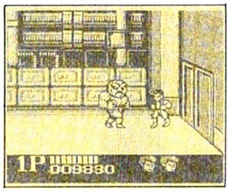
ミッション2は工場地帯。工場は2階、3階と屋上からなっている。ここで注意するのは足を滑らせて下に落ちないようにすることだ。屋上にはボスのチン・タイメンがいるぞ。



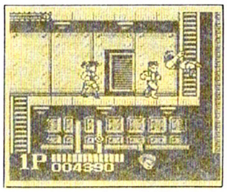
↑ドラムカンにぶつかるとダメージが大きいゾ



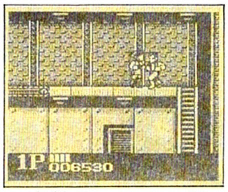
↑ザコキャラを全部倒していよいよボスとの戦い！



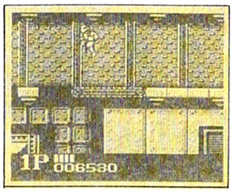
↑これがミッション1のボス。へんな顔だけど強い



↑ドアから女2人組が。投げで下へ落としちゃえ



↑階段のぼっていくと女が1人。下へ落とされるナヨ



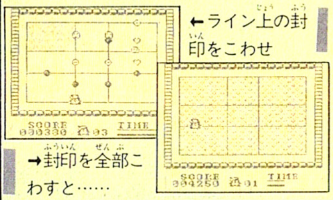
↑ベルトコンベアからジャンプして次へ進むんだ

新作もゾクゾク登場。最新情報だ！

おさわがせ！ペンギンBOY

■ナツメ■発売日未定■￥3090(税込み)

ペンギンを操作して、ライン上にある白と黒の封印を蹴ったり破壊したりしてぜんぶ消すとパネルオープンさせるアクションゲームだ。敵の動きに注意しながら進め。



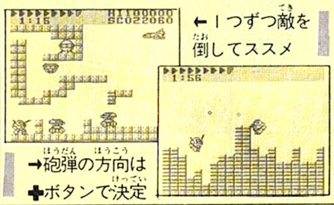
←ライン上の封印をこわせ

→封印を全部こわすと……

アフターバースト

■メサイヤ■発売日未定■￥3000(税込み)

敵国軍事基地にあるメインコンピュータを破壊することが目的のパズルアクションだ。敵を倒しながらブロックを撃ってコンピュータを破壊する。VSモードは白熱のバトルが楽しめる。



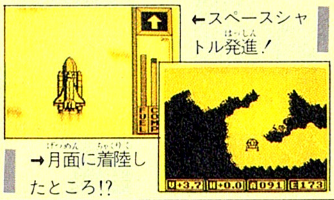
←1つずつ敵を倒してススメ

→砲弾の方向は✚ボタンで決定

ルナランダー

■パック・イン・ビデオ■9月下旬発売■価格未定

モードはスペースシャトルの離陸、着陸船の月面着陸、月の資源開発の3つからなっていて、ちょっとした宇宙旅行気分が味わえる月面探索シミュレーションゲームといったところか。



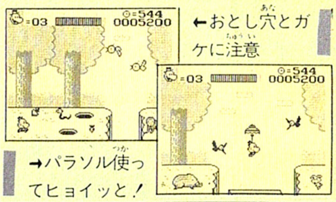
←スペースシャトル発進！

→月面に着陸したところ!?

パラソルヘンベえ

■エポック社■発売日未定■￥3300(税込み)

藤子不二雄Aアニメシリーズ作品。小鳥を捕まえたヘンベえは、いずみちゃんのもとまで連れてかえらなければならない。行く手に16のステージが待っているほのぼのアクションだ。



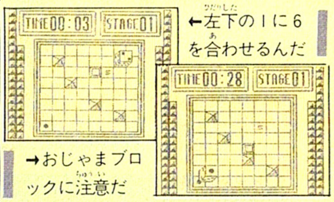
←おとし穴とガケに注意

→パラソル使ってヒョイッと！

ころダイス

■キングレコード■発売日未定■価格未定

サイコロ転がして、画面に表示されている数字と足して7になる数字をそのマス目に移動させるというパズルゲームだ。邪魔なブロックが行く手をふさぐのがいやらしいぞ。



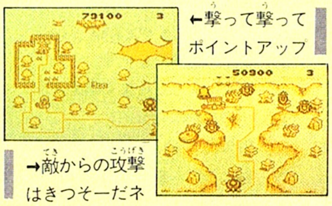
←左下の1に6を合わせるんだ

→おじゃまブロックに注意だ

ツインビーだ

■コナミ■10月中旬発売■価格未定

人気シューティングゲームのツインビーがついにゲームボーイに登場。雲の中からおなじみのベルを出していろんなアイテムを装備してパワーアップして進んで行くのだ。



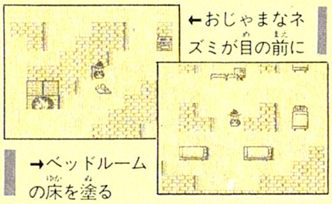
←撃って撃ってポイントアップ

→敵からの攻撃はきつそーだネ

ペインターモモピー

■シグマ商事■11月発売■価格未定

モモピーは部屋の床をペンキ塗り塗りするんだけど、床を汚すネズミが徘徊して邪魔するわけ。このネズミをなんとかしながら、床をぜんぶ塗り終わると1面クリアだ。



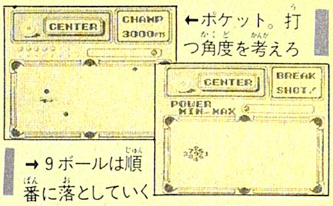
←おじゃまなネズミが目の前に

→ベッドルームの床を塗る

サイドポケット

■データイースト■9月発売■￥3300(税込み)

ファミコンのビリヤードゲーム「サイドポケット」のゲームボーイ版。競技は9ボールとポケットの2種類。対戦モードがあるので、2人でビリヤードしたいものだ。



←ポケット。打つ角度を考えろ

→9ボールは順番に落としていく

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

あなたの

ちからを

P-192 久しぶりのパズル ウィズクロスワード

突然ですが東京都のまづききぬらより送られてまいりましたクロスワードパズルです。作者本人によると、「かなり必勝本を読んでいないとわからないかも。作るのが難しくって、簡単な問題とかくだらない問題が多いかも知れないけど、おゆるしを…。」とのこと。とりあえず、やってみてみてみて。ね。

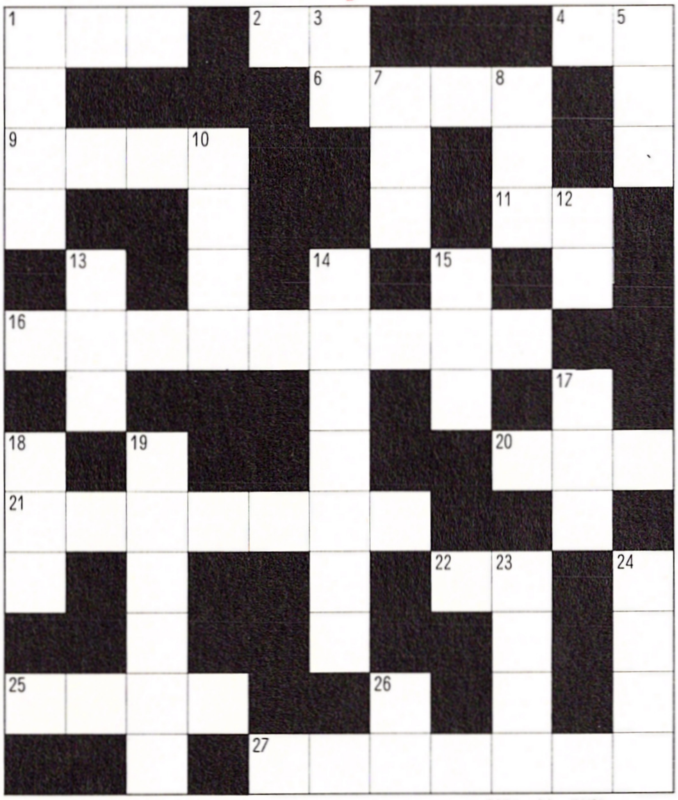
▼

お知らせです。ファミコン必勝本・通巻100号を記念して、(株)アスキー提供・ウィザードリィ関連の品々を、セットで100個ずつプレゼントいたします。セットの内容は、①「ウィザードリィ」「ウィザードリィII」のモンスターカード各20枚を1組。②ウィザードリィ・カンペンセット。③ウィズフェス'89の模様を収めたビデオ、「ビデオライブ・ウィザードリィフェスティバル'89」(VHSのみ、30分)

以上の3点を1セットとして、100名様にプレゼントします。御希望の方はハガキに、住所・氏名・電話番号・ウィザードリィに出てくる一番好きな言葉(例:ただではわたせん!)を書き、

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 ファミコン必勝本
ウィザードリィ友の会・
プレゼント係

まで送って下さい。〆切りは8月31日当日消印有効です。



〈↓DOWN〉

1. 聖水をUSE。
3. 役に立たないものをいう。
5. EXPをためて上げるもの。
7. 失敗しても金は返さない。
8. まっくらやみだ!…ゾーン。
10. IIIではP2の呪文にレベルダウン。
12. KOD'Sアーマーを USE。
13. モリトの妹。
14. 出会いはいつもここから…。
15. 見かけはウサギ。不確定名は…。
17. パーティに1人は必要。
18. なんのおんけいがほしいのか?
19. ソピックと同じ効果の呪文。
23. Iに出てくるアンデッド。IIでの比較モンスターはマミー。
24. HPがいくら高くてもこれをうけたら危ない。
26. レベル13の僧侶。悪・人間。

〈←ACROSS〉

1. 生ける伝説。
2. マスターニンジャの服の色は?
4. IIでティルトウェイトをあやつる唯一の敵。
6. レベル13の戦士から侍へ。善・人間。
9. ウィザードリィの生まれた国。
11. 銀の鍵を持っていれば取れる。…の置き物。
16. やられるとくやしい!
20. 変化の指輪のSPで。
21. 迷宮に入ったらすぐ唱えよう。
22. …のなかにいる!
25. IIIでは3体いっぺんに出てくる!
27. 私たちの人生変えちゃったすばらしきもの!!

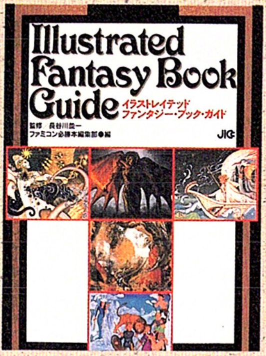
Wizardry

投稿のネタ26分類

A. 思い出	N. スクープ
B. 攻略法	O. 生態図鑑
C. 裏ワザ	P. 言葉遊び
D. イラスト	Q. 評論
E. 写真	R. 俳句・短歌
F. 感想	S. 笑える話
G. 成功例	T. 悲しい話
H. 失敗談	U. こうして欲しい
I. 新発見	V. 意見
J. 質問したい	W. データ
K. 答えてあげます	X. 企画
L. 私の出張	Y. お知らせ
M. パソコン情報	Z. その他

前号・前々号とモンスタートップ10を特集しましたが、いかがだったでしょうか。ぼちぼちと反応のおたよりをいただいております。あなたも何か気になることなんかあったら教えて下さいね。と、特集も終わったところで、今回は気前よく、大きくやります。何をやりますかって?読んで下さいよ。気前よく。

夏休みはJICCの良質本と過ごす。



数々の幻想イラストが誘う、
名作ファンタジーワールド。

イラストレイテッド・ファンタジー・ブック・ガイド

ファミコン必勝本編集部編
長谷川並一監修　定価1000円

世界の傑作ファンタジー小説を超美麗イラストレーションとともに紹介。ファンタジー小説の入門ガイドとして、著名イラストレーターの作品集として、あなたを幻想世界へと誘います。「指輪物語」「ゲド戦記」他、名作多数収録！

CGを超えた！電脳世代に贈るファンタジーアート。
品川るみイラスト作品集

アリスの電脳遊園地

B５豪華保存版
定価1000円

壊れた機械の夢、混沌の沼、時間を紡ぐ塔、機械に蝕ばまれてゆく森　狂える女王の世界をアリスは救えるか!?　品川るみが描く超絶無限方向フルスクロールコミック!!　表題作以外にも、名作ＲＰＧイラストレーション多数収録。ファンタジー派のプレゼントに最適。

L.ブリティッシュの創造したウルティマIII世界を完全コミック化！

コミック版ウルティマ
エクソダスの恐怖

作 田中成治・原案／L.ブリティッシュ・定価906円
聖惑星ソーサリアンを舞台に、剣と魔法が交錯する。

ファミコンRPGのベーシック。
その魅力と迫力をこの一冊で！

コミック版ゼルダの伝説

作／未将崎雄・定価／900円　ハイラルに迫るガノンの魔手。トライフォースをめぐる陰謀を打ちくだくため、リンクが立ち上がる！

ウルティマIVコミック移殖なる！
聖者への道、その彼方に……!?

コミック版ウルティマ②
クエスト オブ アバタール

作／田中夕子・原案／L.ブリティッシュ／定価900円
原作の深遠なるストーリーを華麗なるタッチで再現。

同名小説をコミック化。想像を絶する驚愕の幻想世界がここに！

コミック版最後の竜に捧げる歌

作／外薗昌也・原作／手塚一郎・定価900円　生きながら石と化す竜。街を喰らい広がり続ける砂漠。若き勇士アモンと不思議な少女ヴィジルの運命は!?

人類の本質に迫る感動……これはRPG世代の新たなる神話だ。

小説版ウルティマ
クエスト オブ アバタール

著／井上尚美・定価／980円　聖者への道を目指す8人の勇者、彼らこそブリタニア最後の望みなのだ。

RPGノベルズの旗手、手塚一郎の記念すべきデビュー作がこれだ。

小説版最後の竜に捧げる歌

著／手塚一郎・定価／980円　狩竜族の乱獲を恐れ大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が何故？　竜の導きにより、アモンはヴィジルという少女と出会う。

ゲームセンターで輝いていた青春をつづる、ドラマチックエッセー。

パックランドでつかまえて

著／田尻智・定価／900円　本誌連載で人気を呼んだ同名エッセーの単行本化です。ホットでキュートで、ちょっぴりナイーブなゲーム少年の日々を活写。

楽しく、わかる！　新感覚のコンピュータ用語解説辞典なのだ！

初級COM用語入門講座

著／タイレル辻・定価／780円　わかりやすく、ユニークに、タイレル辻がコンピュータ用語を解説します。唯一無比のエンターテイメント解説書。

安西水丸が描く、おもしろ普通常識マンガ作品集。10回は読めるぞ。

普通の人

作／安西水丸・定価／980円　宝島本誌ＶＯＷでもおなじみの安西水丸、待望の描き下ろし。気合いもろとも一気に仕上げた「普通の人」28景。

新生ＵＷＦの激動の時代を、完全封印。興奮と感動、満載です！

ＵＷＦ創世紀〔アンリミテッド〕

編／宝島＆ミックスインターナショナル 定価2000円
むき出しの闘いを続けるＵＷＦのファイトを捕えた写真集！

通信販売フェア

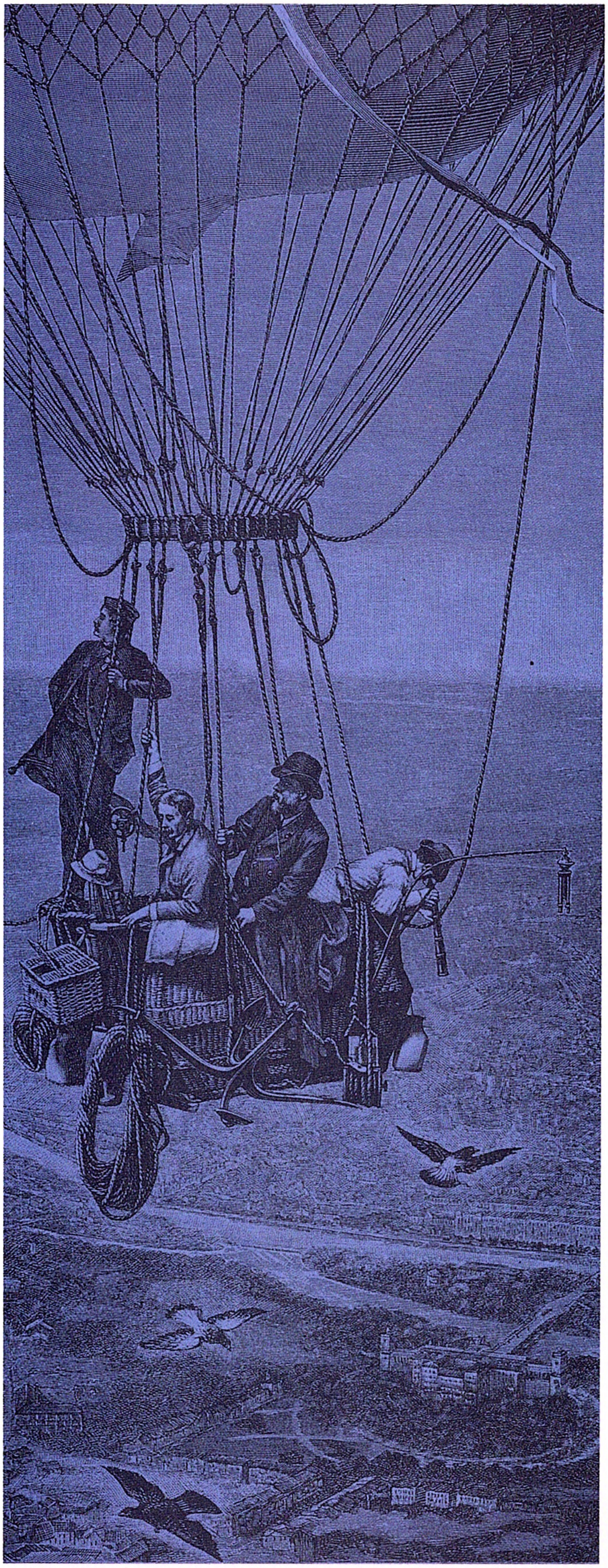
遊印のＪＩＣＣ本を確実に手に入れたい！　そんなあなたはご注目。

あなたを満ち足りたトキへと誘う、JICCの本。毎日ハードで、なかなか書店に行けなくて……とか、本屋を何件ハシゴしても売切、悲しー。そんな精神衛生上、不健康な日々を送っているあなたに吉報です。通信販売という、泣く子も黙る確実この上ないシステムが、今、始動しました！

本ページ記載の書籍をご希望の方は、小社まで直接お申し込み下さい。お申し込み方法は、ご希望の書名、冊数、送り先を明記の上、現金書留か郵便振替にて、定価＋送料（１冊で¥310、２冊で360円）を下記までお送り下さい。

〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局通信販売係
☎03－234－4621
振替・東京７－170829 ㈱ジック

申し込みを済ませた後は、大船に乗った気持ちで、心安らかに〝待ち〟の時間を過ごしましょう。そろそろ、いにしえ人のワビサビの境地に達したかな？　と思う頃、JICCの奇天烈本はあなたの手中に。



第3回 ファンタジーノベルコンテストのお知らせ

きみの夢の力を見せてほしい！

恒例となりましたファンタジー・ノベル・コンテストを今年もやります！内容はいつものように、ゲームに関係あってもなくてもかまいません。ただし、面白いゲームをしているときのように面白い小説に限ります。剣と魔法のファンタジーだけでなくＳＦ、ホラー、ミステリー、その他なんでも必勝本読者ならではのパワーにあふれた作品をお待ちしてます。プロとしてデビューのチャンスもありますので、みなさん、がんばってください。（編集部）

応募要領

- **大賞**／賞金10万円ならびに副賞１名。佳作５名。
- **内容**／ファミコン必勝本読者を対象とした短篇小説（未発表のもの）。ジャンルは限りません。
- **枚数**／400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
- **しめきり**／1990年10月30日（必着）
- **発表**／1991年１月第１週発売号誌上で発表。
- **送り先**／〒102東京都千代田区麹町5-5-5　ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説コンテスト係

※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書きください。

GOOD NEWS!

▶ファンタジーコミックや小説の好きな読者に、ファミコン必勝本編集部から良いお知らせです。この秋、必本の臨時増刊号としてコミックと小説の特集号「ファンタジー・ランド（仮称）」がスタートすることになりました。おなじみ石垣環さん、コミック版「ＦＦ」の海明寺裕さん、杉森建さんのクインティ・コミック、それになんとベニー松山クンの書き下し小説もあるらしい！　期待してください。

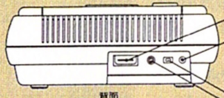
図解徹底解説●スーパーファミ

スーパーファミコ

Nintendo
SUPER Famicom

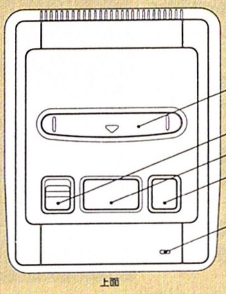
●各部の名称

本体



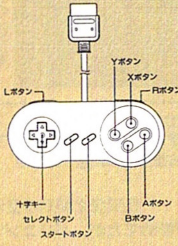
背面

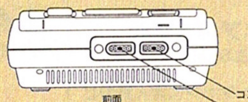
ＴＶとの接続コネクタを見よう。ファミコンと同一規格のＲＦ端子（ファミコンのＲＦスイッチがそのまま使える）の他、〝マルチアウト端子〟がある。この端子に専用ケーブル(別売)をつなげば、ステレオ音源、ＲＧＢ、Ｓ端子による映像が楽しめる。つまり、高画質高音質ＴＶに対応できる機能を持っているのである。



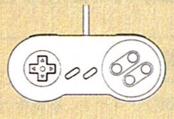
上面

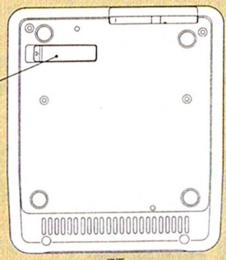
専用コントローラ





前面





底面

本体前部にコントローラ用コネクタが2つ。ファミコンと違い、コントローラが完全にとりはずせる。スタンダードなコントローラを取りつける必要がなく、２Ｐの時は２人が各々好きなコントローラでプレイできるのだ。

大きな可能性を秘めた底部コネクタ。将来期待される拡張機能（ファミコンでいえばディスクシステムやトレード）はここに接続。カセットを差したまま拡張機能が使えるカタチになった。将来に期待。

無限大の可能性が潜む！

スーパーファミコンの外見上の特徴はコネクタ(接続端子)の多さ。高画質高音質ＴＶへの接続端子あり、使い易さを求めたコントローラ端子あり、将来的には通信等で機能を拡張させるための端子もある。コネクタの多さは期待の大きさ。

HARDWARE GUIDE

思想を感じさせるコントローラ

左手の親指で✚キーを扱う。右手の親指はスーパーファミコンではＡ、Ｂ、Ｘ、Ｙ全４ボタンを扱う。斜め２段に配置されたこの４つのボタンは人間が１つの指で操作できる最大限だとの説もある。さらに、左手人差し指でＬボタン、右手人差し指でＲボタンを扱う。人間の最も器用な指４本すべてを駆使させる設計なのである。これまでは添えられていただけの人差し指までに着目したこのコントローラは、大げさに言えば人間工学に基づいている、ということだ。では、具体的にゲームにどう関係するか。まず、多くのボタンを操作することで、キャラクターがより複雑な動き、より人間らしい動きをするようになる。それから、✚キーを操作しながら同時に押せるボタンが増えたことによって、さらに高度テクニックが開発できる可能性がある。我々の指使いに革命すら予感させるコントローラ、あとはコントローラさばきだけに左右されるソフトの出ないことを祈るばかりだ。

AV機器とスーパーファミコン

スーパーファミコンは、単なるゲーム機以上の役割を果たす可能性を秘めている。ＡＶ機器のコントロールがその一例だ。巷にＡＶ機器が溢れている現在、ＴＶにビデオにＬＤ、ＣＤ、コンポ等が複雑な配線でつながっているという家庭も少なくないはず。これらすべてをスーパーファミコンに接続して、全部のＡＶ機器をまとめてコントロールできるリモコン的機能を持たせようというわけ。(すでに家電メーカーで対応ＡＶを開発中？)コントローラ操作で、使いたいＡＶ機器の電源をＯＮにしたり、ゲームをしながら自分のプレイをビデオに録画、編集なんてことも夢じゃない。

スーパーファミコンは何台売れるか？

スーパーファミコンは、任天堂宇治工場(京都府)で１ヵ月あたり約30万台のペースで製造されていく。ということは休日を差し引くと年間フル稼動で、約300万～330万台の生産となる見通しだ。任天堂・山内溥社長は「１年間で300万台売る」と強気の意見を公言しており、もし実現すれば異例のハイペースでの普及となる。この初期目標、300万台を超えたあとはディスクシステムと同じ450万台(含むツインファミコン)が次の目標に。この目標を超えて勢いがつけば、1000万台の大台も夢ではないというが…。11月～12月発売当初の品薄は必至？

コンのスーパー度を追究する

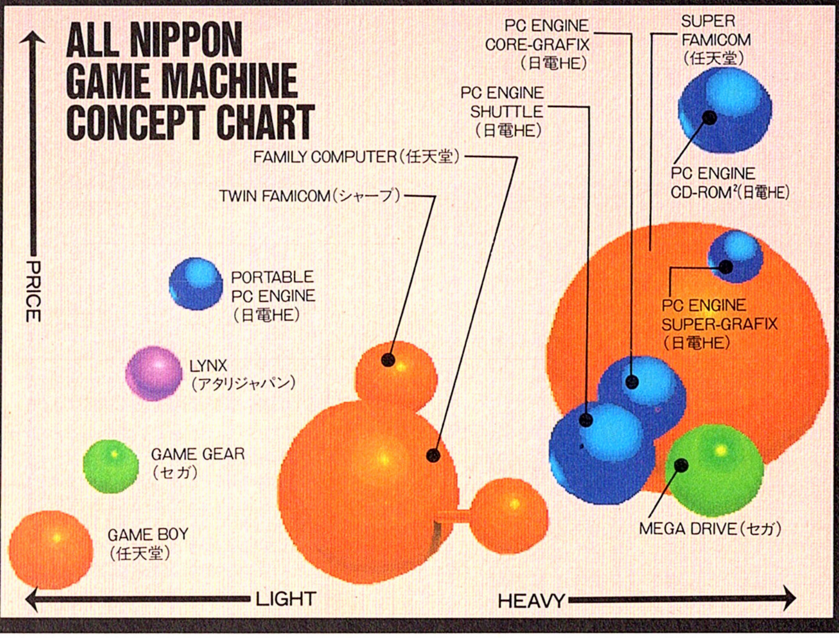
コンの使い方と実力

ファミコンの上位機種として登場するスーパーファミコン。両ハードで共有できるのはRFスイッチ(TVと接続するための装置)と、ACアダプタだけである。つまり、ファミコンソフトはスーパーファミコンでは使えないのだ。このことからわかる通り、この2機は、ゲームによって使いわけなければならないが、どちらのハードを使うかは1つのRFスイッチをさしかえるだけで簡単に選択できる。

では、スーパーファミコンは一体どこが〝スーパー″なのだろうか。寸法200mm×242mm×72mm、重量約1,160g、外見的にはファミコンを2まわりぐらい大きくしただけのこのハードの中身に秘められた実力とその使い方を徹底的に追求してみよう。

ゲームマシン勢力分布図

現在、日本のゲーム機市場は4社が開発した13種のマシン(拡張機器・未発売のものを含む)によって構成されている。それぞれのマシンの持つイメージを図式化してみると、下図のようになる。上下は価格の、左右はゲーム機の機能・デザインから見たコンセプトの軸である。コンセプトは、手軽にいつでも楽しめるもの(Light)は左に、高級志向で重厚、じっくり楽しむタイプのもの(Heavy)は右に配置した。スーパーファミコンは激戦地を制圧することができるか?



スペック数値を分析。だからこれができる!

VISUAL

背景画面	4画面まで表示可能 256×224(239) ノンインターレース時 512×448(478) インターレース時
色数	32,768色/同時発色256色
スプライト	1画面中　128個 1ライン上　32個 サイズ 8×8、16×16、32×32、64×64
スプライト専用PPU用メモリ	256kbit×2 (S−RAM)

モザイク機能、
背景画面の回転・拡大・縮小が可能
縦横部分スクロール可能

比べようのない美しい画像

色数がファミコンの約630倍!それに、背景画面を同時に4種類別々に動かせるからリアルな遠近感が表現できる。とにかく奥行のある画像になることは確か。敵機やキャラが並んだ時に生じたちらつきは、スプライトの充実によって、キャラが画面の横1列全部に並んでもおこらなくなった。画面の回転、縮小、拡大が利用されれば、飛行機の操縦席に座って離着陸や転回する時のながめをリアルに体験できるというわけだ。

SOUND

コアCPU	8ビット汎用CPU
DSP	8MIPS(処理速度) 16ビットPCM(出力量子化ビット) 32kHz(周波数) 8音同時発音可能
音源用内蔵メモリー	512kbit

最高レベルの音質が可能!

人の声や楽器演奏を、デジタル信号としてとり入れてコンピュータで再現するのが〝サンプリング″。スーパーファミコンもこの方式をとっている。家庭用ゲーム機としては、最高レベルの音質が期待できる。音楽CDに近いサウンドが可能となるかもしれない。ステレオTVに接続(別売ケーブルが必要)すればステレオ音声でゲームが楽しめる。

etc.

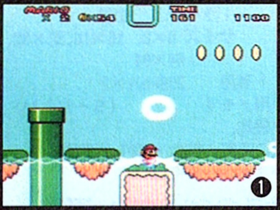
価格	25,000円(消費税込)
使用電源	専用ACアダプタ (ファミコンと同一規格) DC10V×850mA
消費電力	約4W
コネクタ	62極(カセット)　7極(コントローラ)　12極(映像音声出力) 28極(機能拡張)
コアCPU	16bit
内蔵回路	DMA回路・8チャンネル分 乗除算回路・1チャンネル分 タイマー・1チャンネル分
CPU内蔵メモリー	1Mbit D−RAM

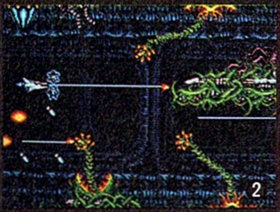
奥の深いゲームが登場するはず

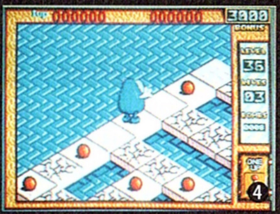
ゲーム進行中に経験したことを一時的に記憶しておくメモリーを1Mbit内蔵。1度起きたことに対して、その後絶対矛盾しない、完璧なストーリー展開のゲームが望める。

製品番号SHVC-001 16bitCPU搭載　1990年11月21日発売 ¥25000(税込み)

スーパーファミコンのすべて

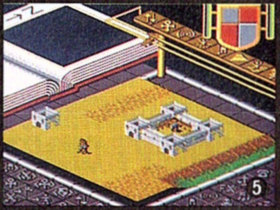






君はスーパーファミコンユーザーになるか?

▼任天堂・スーパーファミコンの発売が、もうすぐだ。
▼待つことに慣らされてきた人たちにとっては、あっけないほどにその日は近くて、1990年11月21日。
▼もう夢の話ではない。スーパーファミコンが、現実になろうとしている。
▼ハードはすでに基本設計が完了し、あとは量産を待つのみ。ソフトは、サードパーティ33社が正式発表。各社、予定作品の開発に余念がない。
▼高性能マシンと豊富なソフトラインナップが、日本中のゲームファンにもたらすものは何か？ コンピュータゲームの極限とはいったいどんなものなのか？ その答は、期待を胸に待つことにしよう。
▼スーパーファミコンは、20世紀のフィナーレを飾るハイ・テクノロジーの宝箱。新しいエンタテイメントの開花を目指している。今、われわれは、その歴史の証人となる。
▼スーパーファミコンは、どんなスタートをするのだろう。人々が手にするそのマシンの性能の真実は？ そしてゲームソフトは？
▼スーパーファミコンの未来が見えますか？
▼ハードとソフトは表裏一体。ならば「ハード&ソフト表裏一体ガイド」で。



❶「スーパーマリオ4」(任天堂)の開発中画面。❷業務用「グラディウスIII」移植版の開発中画面。❸「遥かなるオーガスタ」(T&Eソフト)のPC98版画面。❹「ボンバザル」(ケムコ)のパソコン版画面。❺「ポピュラス」(イマジニア)の開発中画面。❻業務用「ファイナルファイト」(カプコン)の画面。

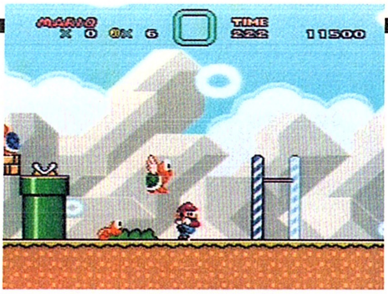
参入サードパーティ33社

アイレム	タイトー
アスキー	チュンソフト
アスミック	ティーアンドイーソフト
イマジニア	テクモ
エス・エヌ・ケイ	データイースト
エニックス	東京書籍
エポック社	東宝
カプコン	ハドソン
光栄	ハル研究所
コトブキシステム	バンダイ
コナミ工業	バンプレスト
サン電子	ビーピーエス
CBSソニーグループ	ビック東海
ジャレコ	ホットビィ
スクウェア	ポニーキャニオン
セタ	メディアジェニックジャパン
ソフエル	以上50音順

●記号の説明
C=ファミコンカセット、D=ファミコンディスク、P=PCエンジン、M=メガドライブ、G=ゲームボーイの発売本数。新=新規参入。

Nintendo 任天堂株式会社
京都府京都市東山区福稲上高松町60
C37 D32 G9

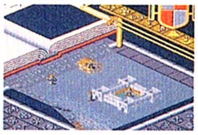
【お手本】ハードの機能の高さを証明するため秀れたソフトを開発する使命を持つ。それがまた他のサードパーティへの良い刺激ともなろう。
【同時発売】「スーパーマリオ4」("音"の要素をゲームにふんだんに取り入れたアクションゲーム)、「F−ZERO」(コース設計に独自の工夫が期待できるレースゲーム)、「フライトクラブ」(シューティングゲームの要素もあるフライトシミュレーションゲーム) 3タイトルがハードと同時発売される。
【月1本】'91年1月から、ほぼ月1本のペースで新作をリリースしていく予定。発表されているタイトルは「新ゼルダの伝説」と市長となって都市をつくっていくシミュレーションゲーム「シムシティ」。
【全力投球】スーパーファミコン発売後、約1年間はスーパーファミコン用ソフトを中心に開発・販売をする。その後は各マシンに平行して供給する方針。



⬆「スーパーマリオ4」⬅'89年7月発表の「ドラゴンフライ」。「フライトクラブ」の原形

IMAGINEER イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2−7−1 新宿第一生命ビル13F C4 D2

【順調】日米パソコンファンに大人気のビッグタイトル「ポピュラス」の移植順調。天地創造をテーマにした壮大なゲームがついに家庭用ゲーム機に。70〜80%完成。
【98版以上】PC98版が4ステージ500面に対して、スーパーファミコン版は11ステージ900〜1000面を予定している。基本的なゲームシステムは原作と同じ。操作法がマウスからコントローラに変わったことぐらいが相違点。年内発売の可能性も。
【続編】「ポピュラス」の続編がスーパーファミコンの次作の候補に挙がっている。ブームを狙う。


⬅スーパーファミコン版「ポピュラス」

株式会社ティーアンドイーソフト
愛知県名古屋市名東区豊が丘1810
新

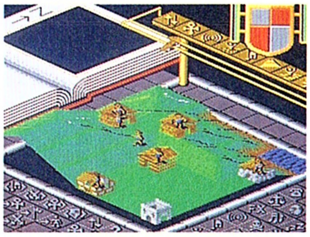
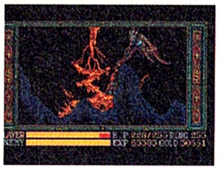
【パソコン】任天堂と契約を交わすのは今回が初めてだが、パソコンでは「ハイドライド」などで有名な大御所。
【移植】昨年末から今年にかけてパソコンでヒットした「遥かなるオーガスタ」の移植決定。来年秋の発売が目標。

東宝株式会社
東京都千代田区有楽町1−2−1
C4

【未開発】NESでの活動が波に乗っているため、まだスーパーファミコンに対応できる体制が整っていない。
【今後】ハードの特性を生かした作品を作っていかなければ、との強い姿勢をしめす。

トンキンハウス
東京都文京区本駒込6−14−9
C13 D1 P1 G3

【イースIII】パソコン人気ゲーム「イースIII」を年末発売にむけて開発中。次作にオリジナルのRPGの企画があがっている。
【低年齢層】基本は幅広いユーザーが対象。がややもすれば、高年齢層のユーザーやゲームマニアにのみ浸透しそうなスーパーファミコンを、初心者にも手にしてもらえるようなソフトも必要と考えている。独自の調査の結果、「小学3年生にも遊べる」がひとつの目安。「イースIII」と次作RPGは完成度の高い作品を目指し、まずは基礎がため。



➡パソコン版「イースIII」⬆スーパーファミコン版「ポピュラス」

株式会社チュンソフト
東京都新宿区新宿6−24−20
丸増新宿ビル 新

【若さ】任天堂ライセンシーのうち、中村光一氏は26歳の最年少社長。
【スローダウン】開発に時間がかかり、来年末発売がメド。ゲームスタジオとの共同開発はあきらめ、今は思考型の大作を製作中。ドラクエではない。

CAPCOM 株式会社カプコン
大阪府大阪市中央区大手通1−4−12
カプコンビル C20 D3 G1

【人気作】定番ゲーム「魔界村」のスーパーファミコンオリジナル版「超魔界村」と、売り上げNo.1のビデオゲーム「ファイナルファイト」の移植版の2タイトルを年末発売を開発目標にすえている。
【8M】これら2作品はいずれも容量が8M(ちなみに任天堂の同時発売3作品はすべて4M)。大容量の利点がどこに発揮されるのかが見どころ。また価格も注目されるか現在は未定。

⬅業務用「大魔界村」。カプコンの代表キャラクタ
➡業務用「ファイナルファイト」。痛快なストリートファイトのゲーム。デカキャラタイプ

SQUARE 株式会社スクウェア
東京都港区赤坂7−6−38 アルファベットセブンビル C10 G1

【RPG路線】あせって開発はしていないが、RPGを製作する見通し。ただしこれは必ずしも「ファイナルファンタジーIII」に決まったわけではない。
【ポスト・ドラクエ】ドラクエを超えるゲームを本当につくるのならば、「ファイナルファンタジー」以外のタイトルでぶつかる方が良いのではないか? というのが今のスクウェアの検討材料だ。「ファイナルファンタジー」なら、No.2にはなれてもトップに立てないと分析。野心を見せている。
【自信】もちろんその裏には、技術力・アイデアの点でかなりの自信があるはず。スーパーファミコンでも恐い存在のメーカーになりそうだ。

HUDSON SOFT 株式会社ハドソン
北海道札幌市豊平区平岸3条5−1−18
C25 P33

【ノーコメント】開発状況・発売タイトル等は一切ノーコメント。PCエンジンの共同開発メーカーでもあるだけに今後の展開に注目が集まる。
【電撃的】しかし製作発表がいつあったとしてもおかしくないと業界は観測。

HAL Laboratory 株式会社HAL研究所
東京都千代田区神田須田町2−6−5
C10 D2 G1

【ゴルフ】現在、新種のアレンジが盛り込まれているゴルフゲームを開発中。発売は来年2〜3月を予定。
【ジョイスティック】ハード技術にも定評のある同社はスーパーファミコン用ジョイスティックも開発。詳細未定。

株式会社ポニーキャニオン
東京都千代田区九段北4-3-31
C15 D9 G4

【着手】製作に入った作品もある。アーケードゲームからの移植より、パソコンゲームの移植に魅力を感じている様子。オリジナル作品づくりにも注力。
【擬似体験】グラフィック・サウンドの機能で擬似体験ソフトを目指す。

SYSTEM HOUSE HOT-B 株式会社ホットビィ
東京都新宿区新小川町6−29 朝倉ビル6F C6

【全社一丸】社員全員参加で企画を提案、企画重視の開発システムをとる。20数本あったプランのうち、アクション・シューティングの可能性高い。
【幅広く】ファミコンの続編・他機種からの移植、やりたいこと多い。

VIC東海 株式会社ビック東海
静岡県静岡市桃園町7−3
C8 G1

【開発中】RPGを1タイトル企画している。まだ動き始めたばかりの段階で、来年の夏ごろの発売を考えている。
【年に1本】1作目のあとは、1年に1本くらいのペースで作品を発表していきたいと考えている。

MEDIAGENIC メディアジェニックジャパン株式会社
東京都千代田区紀尾井町4−13
マードレイ松田ビル 新

【アメリカから】名門ソフトハウス、アクティビジョン社の流れをくむメディアジェニックの日本法人。任天堂初の外資系のサードパーティ。
【未定】発売タイトルは未定。だが「マンホール」など人気作の版権多数。

超強力 スーパーファミコン用新作ソフト&サードパーティカタログ

スーパーファミコンを支援する、有力サードパーティ各社とゲームソフトの最新情報を、心も踊る完全紹介。意外や意外、当然と言えば当然、秘密裡のうち開発が進んでいたスーパーファミコン用ソフトの集大成。A級保存のスーパーなソフトたち。

ASCII 株式会社アスキー

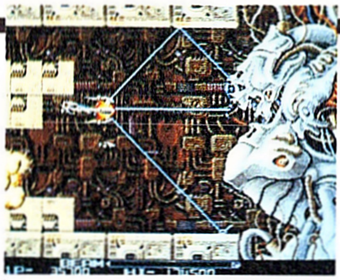
東京都港区南青山6－11－1　スリーエフ南青山ビル　C14 D3 G1

【 2作同時 】RPGとアクションゲームの各1タイトルを開発中。急ピッチで進む。
【 ウィザードリィ？ 】そのRPGは「ウィザードリィか？」の問いにはノーコメント。しかしその可能性大。スーパーファミコンでも有望なジョイスティック市場に興味。

irem アイレム株式会社

大阪府大阪市西区西本町1－11－9　岡本興産ビル　C18 D4 P2 G1

昨年末にビデオゲームで発表された「R－TYPEII」が1作目に選ばれた。完全移植を目指す。かつてPCエンジン版「R－TYPE」が2枚のHuカードに分けられながらも高いグレードで移植されたことを考えると、ハード比較など、興味の尽きない作品である。
【 業務用 】以後のタイトルは、オリジナルも考えてはいるが、自社のビデオゲームの移植を中心にしていきたいとのこと。



➡業務用「R・TYPEII」（右上も同じ）

ASMIK 株式会社アスミック

東京都新宿区揚場町1－21
C6 P2 M2 G1

【 スタート 】現段階では企画があがって、実際にプログラムがスタートしたところ。来年春～夏にかけて1タイトル発売予定。
【 オリジナル 】移植ものではなくスーパーファミコンオリジナルの作品。アクション系・シューティング系のゲームを開発。

EPOCH 株式会社エポック社

東京都台東区駒形1－12－3
C2 G1

【 白紙 】まだ企画にあがっているタイトルさえない状況。
【 今後 】ハードとソフト、市場の動きを見ながら対策を考えるつもり。ゲームボーイの現状を参考にしながら、慎重に今後の動きを検討する。

SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ

大阪府吹田市豊津町18－12
C8

【 NEO・GEO 】スーパーファミコンのライセンシー契約は早かったが、自社のレンタルゲームマシン「NEO・GEO」用ソフトの供給が今は中心に。
【 将来展望 】「NEO・GEO」と「スーパーファミコン」の両立が課題。

ENIX 株式会社エニックス

東京都新宿区西新宿7－5－25　西新宿木村屋ビル5F　C5

[illegible]】8月下旬の発表会に出展するか？　の問いにエニックスは「見てのお楽しみ」とコメント。意外に早い？
【 ドラクエ 】ドラクエシリーズは継続。だがファミコン用か、スーパーファミコン用か、「V」のタイトルにするかは検討中。

KOEI 株式会社光栄

神奈川県横浜市港北区日吉本町1－4－24　第1光栄ビル　C6

【 歴史SLG？ 】開発作業には着手したばかり。来年の発売を考えている1作目はパソコン歴史SLGの移植の可能性高し。
【 オリジナル 】2作目以後は、スーパーファミコンの特性を生かしたオリジナルのゲームを考えているとのこと。

KEMCO コトブキシステム株式会社

広島県呉市中通2－1－16　呉第一生命ビル3F　C16 D2 G3

【 名作2本 】アミーガ版の人気作「ボンバザル」（アクションパズルゲーム）と「ドラッケン」（360°移動可能の3DRPG）を移植中。ともに年末年始ごろに発売の意向。
【 先手必勝 】来年はアクションゲームとアドベンチャーゲームを予定。ハイペース。

SUNSOFT サン電子株式会社

愛知県江南市古知野町朝日250
C19 D9 M1 G1 P2

【 アクションゲーム 】オリジナルのアクションゲーム「ボッパーズ」（仮称）を開発中。SF風の壮大なストーリーを持つ。ロボットが主人公で可愛らしさも強調されている。
【 発売時期 】まもなくステージ1が完成。発売時期は来年春から夏ごろを予定。

CBS SONY 株式会社CBSソニーグループ

東京都新宿区市ヶ谷田町1－4
C10 G1

【 アクション 】仮称だが「ジェリービーン」を発表。アクションゲーム。
【 以後の展開 】市場の様子をうかがいながら、ファミコン、ゲームボーイとともに3本立てでいくつもり。また2作目もすでに開発が進行しているとのこと。

株式会社ジャレコ

東京都世田谷区用賀2－19－7
C31 D11 2 2

【 野球ゲーム 】「スーパープロフェッショナルベースボール」を製作中。開発は順調で、8月の発表会にも展示する予定。
【 リアル 】同野球ゲームのコンセプトは「よりリアルなものを」。どんなゲームシステムの野球が実現するかが見どころだ。

SETA 株式会社セタ

東京都目黒区中央町2－8－8　セタ工業ビル
C5 G2

【 RPG 】1作目は「ガデュリン」。とりあえず年内の発売を目指す。最低でもハード発売後3ヵ月以内には市場に出したい。
【 メディアミックス 】「ガデュリン」はパソコン、ビデオ、小説に続く新メディア進出。早くもSFCの可能性を広げるか。

SOFEL 株式会社ソフエル

東京都千代田区外神田3－11－2　ロックビル2F　C4 D2

【 企画 】数タイトルが今のところ企画に上がっている。1作目の発売は、来年の夏以降になりそう。
【 続編 】ファミコンで発売した「ココナワールド」から「モンスターメーカー」までの中から「II」ものを発表する可能性が高い。

KONAMI コナミ工業株式会社

東京都千代田区神田神保町3－25
C40 D20 G4

【 グラディウスIII 】業務用「グラディウスIII」の移植版を年末に発売の予定、ただし正式名称は未定。一説によると「ネメシス」を名乗る可能性もあるとか。
【 頂点を 】コナミはファミコン、NES、ゲームボーイ同様、スーパーファミコンでも質量ともにサードパーティのトップを目指す方針。しかし、以降のタイトルは未定。
【 爆発 】PCエンジン、メガドライブ参入を見送っただけに、ここは高技術に期待。

⬅移植中の「グラディウスIII」

BPS 有限会社ビーピーエス

神奈川県横浜市緑区鴨居3－1－3　鴨居ユニオンビル　C4 D1

【 企画段階 】まだ具体的に製作はしていない。3本の企画を検討している段階。
【 パソコンのノウハウ 】マシンの変遷をパソコンで何度も経てきていること、パソコンソフト開発がスーパーファミコンに役立つことに自信持つ。人材も多数確保。

TAITO 株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2－5－3　C31 D8 P10 M2 G2

【 企画 】タイトルはまだ公表できないが、開発途中の作品が1作あり。
【 フェアで発表 】8月中旬に行う予定の「タイトーサマーフェスティバル'90」に、間に合えば先の作品の画面を出品したいと考えている。

TECMO テクモ株式会社

東京都千代田区九段北4－1－34　C10

【 企画段階 】まだタイトルさえも未定だが企画にあがっているソフトあり。
【 マイペース 】年内にタイトル発表する予定は今のところなし。あせることなく、じっくりと時間をかけてソフトを開発していくつもりである。

DECO データイースト株式会社

東京都杉並区上荻2－31－12
C15 D6 P3 G1

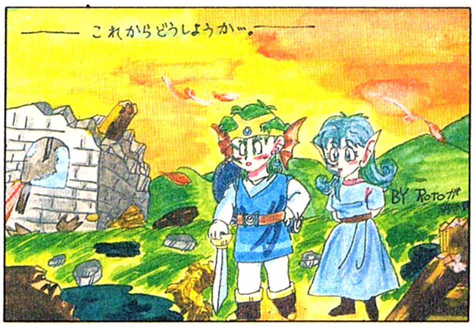
【 順序が… 】売れ筋の企画からゲームをつくるのではなく、まずはマシンを徹底研究。そのうえで"ならではの"ものをつくる。
【 特別編成 】社内スタッフは特別編成でのぞむ。来年6月発売予定で、現在アクションゲームを製作中。

その他ソフトメーカーの動向を探る！

これら33社以外のソフトメーカーの動向だ。まずナムコの態度の変化が急。「スーパーファミコンには前向きに取り組む」と積極的な姿勢を見せる。期待していい。ビクター音産は「ダンジョンマスター」を開発中、参入決定だ。東映動画も契約を完了。その他、カルチャーブレーン、ボーステックなどがスーパーファミコン参入を表明している。「ゲームボーイ同様、本体発売後はますます新規参入メーカーが増えそう」と任天堂も予想している。

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

とうとう永らく募集していた“ドラクエに関する個人的なデータ”を公開しますよ!! なかなか奥の深いものがあるのでカジノへ行ったときは参考にしてよね。いつもの通りの友の会もゲンキです!!



◀No.0523 滋賀県・勇者ろとが好き♥

DRAGON QUEST IV 友の会

おおっ 知ってる名前

世界史の教科書をなにげなくパラパラ見てたら、おおっ、知ってる名前が出てくる出てくる。そこで調べ上げた名前を出しまーす。

①ピサロ 1533年にインカ帝国を滅ぼしたスペイン人。

②ドン・ガアテ これは多分ガウディ(建築家)のことでしょう。

③ピピン(4章のお子様) スペインから侵入したイスラム教徒を撃退し、キリスト教を救ったカール＝マルテルという人の子供。

④バルザック 芸術のリアリズムに属する芸術家。フランス人。

はっきり言ってこじつけ。ほとんどカンケーないね。でもひとつくらいは…ないだろうなあ。

No0548 三重県・だしこくん

ドラクエチームはⅣを創る前にスペインに行ってるから、多少関係あるんじゃないかな。

Vol.12のちはやさんへ

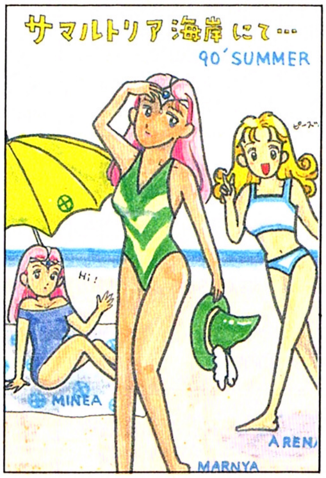
その1

「アリーナびいき」なんて言ってるうちはまだいいですよ。うちのクリフトはなんと勇者びいき!! “みんながんばれ”にしていても、なぜかクリフトは勇者にスカラはかけるわ……他にも、「ホントにフツーにやってんの?」って聞きたくなるよーなことばっかりするんです。あ、ちなみにうちの勇者は男ですよ。だからよけい不気味……。

No0417 新潟県・まとーや・みみい

その2

うちのクリフトはアリーナびいきし



◀No.0556 東京都・キャティーゆかり

MASTER'S DATA FILE

以前から友の会で募集していたドラクエⅣのデータ。まずは格闘場マニア、まっく氏に登場してもらいます。

第1回 格闘技場におけるデータ的確率論

No.0154 広島県・まっく

ドラクエⅣのカジノの中で、最もギャンブル性が高く、最も興奮するのが格闘技場である。

そこで、私は登場するモンスターの43通りの組み合わせについて、実際に試合を見てどのモンスターに賭けるのが有利かを調べた。

ここに挙げるデータは、自分の見たものだけであり、正確なものであることを念を押していいたい。

ただし、モンスターの勝ち負けは時の運。私の勧めるモンスターは、そのカードの中で最も有利に戦うと私が判断したものであるから、多少の違いは見逃してもらいたい。

平成2年4月8日

●データの見方

- 特に指定のないカードはすべて10試合のデータです。
- 倍率は平均値です。
- 勝は1位になった数、敗数は最下位になった回数です。

●評価

◎・・・絶対本命(勝率70%)

○・・・あえて賭けるなら(勝率50%)

△・・・穴モンスター(まず勝てない)

×・・・賭けてもムダ(ほとんど勝てない)

1

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	いたずらもぐら	4.8	2勝4敗
△	おおみみず	10.0	2勝3敗
◎	みみとびねずみ	1.1	6勝1敗

●見込みは薄いが、おおみみずがおもしろい。

2

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	おおにわとり	8.8	2勝3敗
×	はえおとこ	1.2	2勝3敗
◎	プテラノドン	4.8	6勝4敗

●本命のはえおとこだが、マホトーンだけでは弱い。ギラを使うプテラノドンが有利。

3

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	オックスベアA	2.8	3勝3敗
◎	ばくだんいわ	5.0	5勝1敗
	オックスベアB	3.0	2勝6敗

●ばくだんいわのメガンテが勝負の決め手。両方に効くことだけを信じたい。

4

評価	モンスター	倍率	対戦成績
◎	きりかぶおばけ	3.0	8勝2敗
	みならいあくま	4.8	2勝2敗
	ミノーン	4.8	0勝6敗

●やくそうをタイミングよく使う本命有利。

5

評価	モンスター	倍率	対戦成績
×	ダックスビル	4.0	0勝6敗
	エルフローパー	3.2	4勝1敗
○	ラリホービートル	3.9	6勝3敗

●ラリホービートルのラリホーマが強い。ダックスビルのルカニは無いに等しい。

▶No.0481 東京都・緋水MARI

ませんですが、うちのパーティーには不思議(?)なカップルが出きてしまったんです。それはライアンとミネアなんです。なぜならミネアのHPが100くらいになるとライアンは戦闘をやめ、すぐさま祝福の杖でミネアのHPを回復してあげるのです。そしてミネアもライアンと勇者が同じくらいにHPが低いと、勇者そっちのけでライアンにベホマをかけるのです。マネマネが2匹現れるとまっさきにライアンとミネアにモシャスします。これってやっぱりカップルだと思いません? なんだかAIって1人1人の個性みたいなのがあってすっごく面白いです。

No.0549 神奈川県・優木魔美子

▶No.0557 神奈川県・葛蒲

ライアン高年齢説の場合、ミネアとの組み合わせはまるで不倫のよう。低年齢説ならさしつかえないけど。

金のタロットさん

あたしはクリフトのファン。ミネアさんも好きだけど、クリフトのことけなされて悲しい。クスン。たしかにザキ連発のバカヤローだけどね。でも、それをいうならミネアさんもラリホーマ連発だよん。それに、クリフトの方が体力あるもん。でもミネアさんもかわいいからゆるしちゃう。ああ、あたしって心が広いのかしら。

No.0467 東京都・場菜々

最後の1文はナニ? みなさんも金のタロットくんは悪気ないんだから心を広くね。

ドラクエのうた

サザエさんの節でどおぞ。

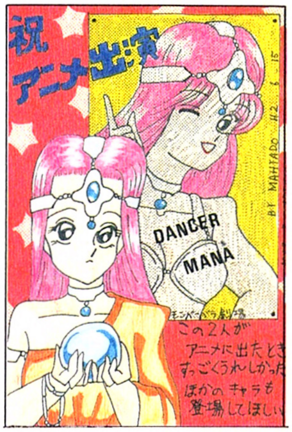
1. 大きなメタルキングを追いかけて
   深いりしすぎて あえなく全滅
   魔物が笑ってる
   パトリシアが笑ってる
   ※ルールルルルールー今日は脳天気
2. いろんなおうちのタンスを
   開けまくり
   見つかり 捕まり とられた人質
   女が笑ってる 盗賊も笑ってる
   ※くりかえし
3. 葉っぱをとろうと世界樹登ったら
   メダパニくらって
   スライムのまねごと
   ミネアが狂ってる
   アリーナも狂ってる
   ※くりかえし

No.0550 東京都・えすかるご

パトリシアが笑ってる~のフレーズが妙に気に入りました。

最後の敵について

最後の敵のことですが、「彼女が殺されて、彼が怒るのはあたりまえ」というのはたしかにそうです。でも、よく考えてみれば彼女を殺させた原因は彼



◀No.0167 奈良県・魔冷度

6

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	グレートオーラス	3.0	2勝5敗
	ブラッドソード	7.4	0勝3敗
◎	ダゴン	3.0	8勝2敗

●ダゴンの生命力は巨大。だんぜん有利。

7

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	じごくのよろい	3.1	1勝5敗
◎	ドラゴンパピー	2.8	6勝2敗
	イエティ	5.0	3勝3敗

●ドラゴンパピーの2回攻撃が強い。カギはイエティの凍りつく息。

8

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	ひとくいサーベル	4.8	2勝4敗
	おにこぞう	3.1	1勝4敗
◎	コドラ	3.2	7勝2敗

●コドラの体力はスゴイ。おにこぞうはマヌーサが使えるが、すぐに死んでしまう。

9

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	スライム	200.0	0勝6敗
◎	キングスライム	18.4	1勝9敗
	スライムベホマズン	1.8	0勝9敗
	スライムベス	200.0	0勝4敗

●キングスライムの体当たりにすべてを賭ける

10

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	ドラゴンパピー	2.8	2勝5敗
	オックスベア	10.0	1勝4敗
◎	ほのおのせんし	3.2	7勝1敗

11

評価	モンスター	倍率	対戦成績
◎	さまようよろい	1.1	6勝1敗
△	さそりアーマーA	35.8	2勝1敗
	さそりアーマーB	35.7	1勝2敗
	さそりアーマーC	35.3	1勝6敗

●さそりアーマーの会心の一撃が、さまようよろいにくればおもしろい。

12

評価	モンスター	倍率	対戦成績
	ひとくいサーベル	12.4	3勝1敗
△	はえおとこ	5.2	0勝4敗
	ポイズンリザード	4.8	2勝3敗
◎	コドラ	7.8	5勝2敗

●コドラ強し。はえおとこはマホトーンを使うが他はだれも呪文を使わない。

13

評価	モンスター	倍率	対戦成績
◎	アンクルホーン	10.8	2勝0敗
	スライムベホマズン	190.0	0勝2敗

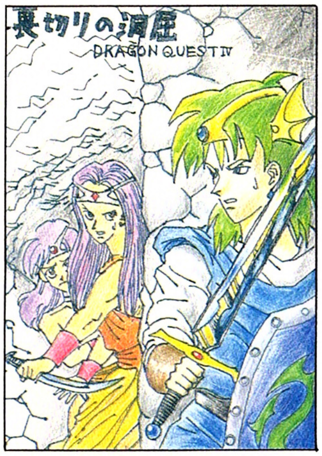
●10倍のアンクルホーンは目玉商品。引き分けはあっても、ベホマズンが勝つことは、まず不可能と思われる。(2試合の結果です。)

!!!

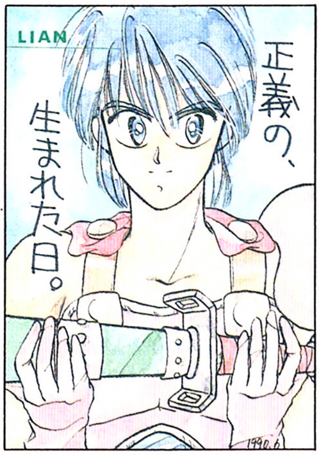
このほかにもたくさんのデータがありました。全43戦ものデータの中からおもしろいものをよりすぐったわけ。学校で使用するレポート用紙15枚の超力作。よくもここまでがんばりました。ごくろうさまです。

さて、読者のみなさんも、こんなに研究したぞ~っ!! という成果を送ってください。それがすばらしいデータであれば、このように1ページ独占データファイルとして特集しちゃいます。有名になるチャンス(?)です。

第2回マスターズデータファイルの予定はいまのところありませんが、すばらしい情報が送られて来しだい開催したいと思います。よろしくねーっ!!

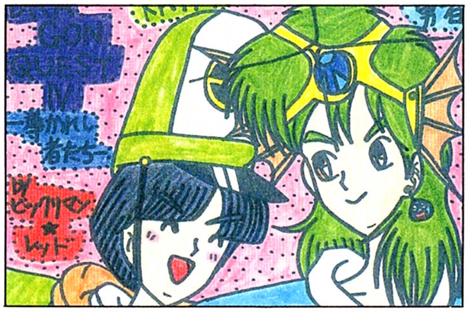


No.0558 栃木県・勇者なかい



No.0559 埼玉県・妖怪ブラザーズ

No.0561 大分県・ビックリマン★レッド



No.0469 東京都・D・北沢

No.0560 東京都・木更津湊

にもあると思う。わざわざかくまったところであんな塔、笛がなくたって外壁ぶっ壊すとかよじ登れば簡単に最上階に行けるでしょう。彼女自身もエルフのくせに外敵から身を護る魔法のひとつも使えないで、ただ他人に頼るだけじゃねえ。

あと、最後の敵は彼ではなく、一番悪いアイツにしてもよかったような。◯◯の秘宝を取り争うときに、真実を知った彼がパーティーに加わり、彼女の仇を討ちに行くとかね。でもそれも変かな。ご意見ある人は誌上でどうぞ。

No.0551 青森県・たぬきつね

そうそう、結局彼女だってそれを望んでたんだからね。

ドラクエⅠ～Ⅳは関係してる?

えーと。だから。◯スター◯ラゴンは、Ⅲの竜の女王様やそのタマゴの子(竜王?)の先祖か子孫なんですよね?

だからⅣの発売前にいわれてた「Ⅲまでのドラクエと無関係」な内容じゃないんですよ。Ⅲで唯一残された、天界に一番近い城に住んでいる、竜の女王の謎がⅣとⅢまでのドラクエの間に橋をかけてるんです。よね? ね? ねえってば……。

No.0529 東京都・ちゃい三又

だれか彼に賛成してあげて不安を取り除かしてあげてよ。

Ⅳのグラフィック

城をリアルにしたことについて。たしかに見た目はかっこいいんですが、城だけを大きくしてしまったために、エンドールなどの城下町ではかえって町そのものが貧弱になってしまったように思います。ゲームの中のドラクエというものは、あくまで実世界をデフォルメしたものなんだから、城などのものはむしろ記号に徹したほうがよかったんじゃないでしょうか。

No.0552 愛知県・愚者スライム

なるほど、たしかにⅢの城下町のほうがデカかったよね。

ドラクエⅣの発売方法

ぼくはⅣを2週間で解いてしまった。しかしそんな短い時間で解いてしまったら楽しみがなくなるっていうものだ。だからファミコン探偵倶楽部や遊遊記のように分けて、5つのソフトにして発売したらどうだろう。1章だけのカセットを作って『ドラゴンクエストⅣ 第1章王宮の戦士たち』とかいうふうにして発売すればおもしろいなと思う。そして2週間ごとに2章だけのカセット3章だけの…と発売して行く。そして最後に5章のカセットを発売する。値段はあわせて7000円になるくらい。そしたら安くて、1章から5章まで発売するのに2ヵ月以上かかるからゆっくり遊べていいと思う。

No.0553 大阪府・プッツン

2週間ごとの行列はツライ…。値段的にもどうかなあ。

NPCにエールを送る

NPCの中でいちばんカワイイのはホイミンくんであります。しかーし!ぼくはなんといってもホフマンが悲劇の男に思えて気にかかるのです。

第5章で宿屋の子として見たとき、なんてかわいそうなんだろうと思いました。ひとつの部屋の椅子に腰をかけ、現実から逃避しようとする背にわずかながら哀愁を感じました。そして、勇者が声をかけるとなんともカワイソウなことば!!

「人間なんて信じられるものかー!」親父さんに話を聞いて、ぼくは決心した。やってやるぞー!

裏切りの洞窟でもあの青年には涙が出そうでした。仲間になってくれてうれしかったよ。数時間後、彼の元気な働きぶりを見て、安心しながら勇者は最後の敵を倒しました。ありがとう! ホフマンくん!

No.0535 北海道・先名武士

ちなみにホフマンを殺したまま別れると、2度と会えなくなる。武士くんはやらない方がいいカンジ。

NPCであるあのヒト

オーリンさん、てっきり◯んじゃったと思ってたんですが、◯きてらしたんですね。なるほど「ただのしかばねのようだ」ってか。

No.0554 新潟県・亜梨菜

日本語ってむずかしいなあ…と思う一瞬のできごと。

やっとクリア

ふう、やっと終わった。といってもドラクエⅣをクリアしたわけではありません。ぼくはなんと第1章をレベル20でクリアしたんです。「ばかだなあ」という人もいると思いますが、ナカナカ。これだけ上げるのに10時間もかかったんですよ。もしこの冒険の書が消えたらと思うとゾッとします。ひまな人はやってみてください。

No.0555 静岡県・橘優太郎

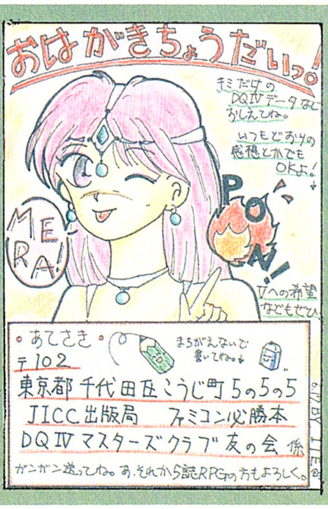
2章もやってみる? 2章のレベルアップはツライかもよ。

募集

さてさて、まだまだ友の会は続きますよー。いつものようにご意見、感想などのハガキをガシガシよこしてくださいね。

モチロン、MASTER'S DATA FILEにもレポートをよこしてくれるとウレシイです。編集部を感動させれば必ず載ります。

誌上RPGもありますからそっちに投稿してくれてもOKだよ。



No.0288 宮城県・いてさん

コラムランド

column land

★inside column★

今号のお題

WIZが好き

文／一本勝太郎

僕はウィズが大好きだ。理由なんて存在しない。人が人を好きになるのに、本当の理由がないように。何かを好きになるのに理由なんて必要はないはずだと思う。僕がウィズと出合ったのは、そう昔のことではない。しかし僕はウィズの本当の楽しさを知っている。キャラは数字と文字で造られ、敵のグラフィックは他のゲームとは比べものにならない。また、そこが何ともいえないのだ。結局、ゲームに全てを任せているのではなく、我々が自由に戦い、自由に旅立ち、自分自身の世界に浸る、それに尽きる。ほら、見えてこないか、自分の分身、いや、自分自身が戦い、傷つき、成長する姿が。薄暗い迷宮の中、お互いに励ましあい、友情を深めていく。美しい光景が。聞こえてこないだろうか。酒場での笑い声が、寺院で蘇った者に、友の感激の涙が落ちる音が。それが、感じられたとき、僕達の心は、数字と文字の画面から、オールカラーの、自分の世界に旅立つことができる。人間の想像力は、いかなるＳＦＸの技術も及ばないぐらい深く、宇宙よりも広大な広さを持っている。それを刺激し、呼び覚ましてくれるウィズを好きにならずにはいられない。誰にも犯すことのできない「自分自身」の姿、それを忘れてはいけないのだと、僕は思う。ひょっとしたら、僕はトムソーヤのような冒険を望んでいるのかも知れない。子供の頃のように、毎日が発見と驚きだった世界を、繰り返しが支配する日常のなかでこそ忘れてはいけないのだと、ウィズが教えてくれたのだ。

子供のころの思い出が、草いきれのなかで呼び起こされる今日この頃、僕の迷宮にも夏がやってきたようである。

筆者紹介

(本名・梶川健太郎・神奈川県)中３の柔道少年からの投稿です。ウィザードリィに対する愛情にあふれていて、とても良い文章でした。

ILLUSTRATION／RISA IMAI

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM

連載㉟

ウルトラマンG

by 北枕獲

生誕25周年記念作品はオーストラリアが舞台!!

前回、「ウルトラシリーズは一段落」って書いたけど、ちょっとおもしろいプロモーションビデオが手に入ったんで、今回もウルトラシリーズで迫ることにしたのだ。ウルトラマン生誕25周年記念作品「ウルトラマンG」って作品なんだけどね。オーストラリアで撮影されたウルトラマンなのだぞ。

ウルトラマングレート
ULTRAMAN GREAT
製作総指揮：円谷皐　監督：アンドリュー・プローズ　脚本：テリー・ラーセン　SFXスーパーバイザー：ポール・ニコラ　SFXコンサルタント：高野宏一　音楽：風戸慎介　出演：ドーレ・クラウス／ジーヤ・カリディス／ロバート・シンバー
1990年　円谷プロ　各30分　全13話
発売：バンダイ

まず、9月25日に3話収録の第1巻が発売されて、以後、2話ずつ収録して続刊って形になるそうだ。現時点では完パケを未見なので、ストーリーに関しては何とも言えないんだけどね。

このウルトラマンG、出演者は外人ばっかで、セリフもとーぜん英語。で、この英語ってのがカッコいーんだよね。

ウルトラマンには科特隊、セブンにはウルトラ警備隊など、ウルトラに対怪獣用の団体さんはつきもの。今回はUMAってのが登場する。Universal Multipurpose Agency の略。ウマじゃないぞ、ユーマと発音するのだぞ。

さて。肝心のウルトラマングレートだ。彼は、ウルトラ兄弟の一員じゃないんだって。プレスシートによると、彼の故郷は不明だし、宇宙警備隊の隊員とゆーより神に近い存在らしいし。とーぜん、彼も地球上には3分しかいられないんだけど、その理由がすばらしいのだ。太陽エネルギーうんぬんじゃなく、地球の汚染された大気の中では、自己の能力を保持できないからなんだって。うーん、地球の環境破壊はウルトラマンにまで影響を及ぼしているのか…。

グレートの必殺技は〝バーニング・プラズマ〟だ。空間の一点に質量を集中させる。その結果、疑似ブラックホールが発生し、それを敵にぶつけるとゆーとんでもない大技なのだ。ポーズもハデなら、視覚効果もハデ。初代のスペシウム光線と比べる…のは、かわいそうだけど、特撮も進歩したもんだ。

とゆーワケで、9月の第1巻発売を、首を長くして待っててね。ちょっとしか観てないけど、視覚効果はかなりのもんだ。来年1月にはLDが、春には新編集の劇場版も登場する。新しいウルトラマンの、今後の展開に期待してしまうぞ、おぢさんは。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR

連載51

人　形

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

窓の外を見つめる木彫りの人形の目が赤く染まると…

新宿副都心のとある高層ビル。その40階にあるオフィスの窓際に、奇妙な木彫りの人形が置かれていた。人形は室内に背を向ける格好で、窓越しに新宿の街並みを見おろしている。

細長い顔に大きく見開かれた丸い眼。顔の下には、折り曲げた手足を体の前で組んだ短い胴が続いている。

そのオフィスは社長室だった。数日前、出張で南米に飛んだおり、社長が怪しげな露店で見つけたものだ。いつもなら民芸品なんかに興味はないのに、なんとなく買ってしまったという。

「いやあ、そこの店の親父がね、この人形はなんとかって島の守り神なんだが、ある日その島が津波で海に沈んじまって、これだけが親父の村近くの浜辺に流れ着いたって、で、言い伝えでは、この人形の両眼が真っ赤になったら、それは大洪水がやってくる知らせだって抜かしやがってね」笑いながら社長は、人形の頭をぺたぺたたたいた。

「だから、窓の外を向いているのも、大洪水が来るかどうか見張らせるためでさ」こんな東京のどまんなかに大洪水なんて、社長も冗談好きなんだから あ、女子社員たちは笑いあった。

部下の男に、やはり冗談好きなのがいた。彼は社長のいないすきを狙ってオフィスに忍びこみ、用意しておいた赤いマーカーで人形の両眼を塗りつぶした。

オフィスに戻った社長は、人形の両眼が真っ赤なのを見て一瞬おどろいたようだったが、すぐに誰のしわざか気がついた。その部下を呼びつけると、救命用ボートを社員人数分、それに非常用の食料、水、医薬品一式を、やはり人数分調達してくるよう言いつけた。

「社長命令だぞ、こら」

部下は、ポリポリ頭をかきながらオフィスを出ていった。社長が本気で言っているわけではないのは、わかっている。でも、あとであのマーカーちゃんと落としとかなくちゃ。

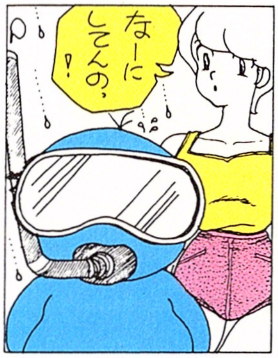
マーカーはどんな手を使っても落ちなかった。まるで染みついたかのように、両眼は赤々としていた。

一週間が過ぎた。梅雨も明けて、新宿の街はうだるような猛暑に襲われていた。当分、雨は降りそうにないな、クーラーの効いたオフィスで社長はつぶやいた。

「おい、大洪水でもなんでも起こしてくれや。こう暑くちゃかなわん。水不足だしな、たのむぜ」人形を手にして彼が言った。

次の日、雨が降った。あくる日になっても、降りやむ気配はなかった。

それは日本だけのことではなかった。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉖

業界の話

by 亀仙松っちゃん

今いったいファミコン業界には何が起こっているのか⁉

世の中、ファミコン必勝本創刊100号記念ってことでどこを見ても、必本一色！　もちろん本誌だけだけど。その上、読者からヤンヤ、ヤンヤの喝采を浴びてモリあがっている。

ところで、よくマンガなんかで観客なんかが「ヤンヤ、ヤンヤ」と声援を送ってるなどと書いてあるけど、観客が「ヤンヤ、ヤンヤ」なんていっているの実際に見たことないな。そんなマヌけなの。

必本100号記念。ならば、バックナンバーでも見てみようと思い、創刊号なんぞから眺めて見て一つ気づいたことがある。創刊号から100号まで多彩なコーナーがたくさんあったのだけれど、今までつづいてるのって『バグボーイクラブ』と『JOY & MIKEのファミコン地獄耳』だけ！　確かにこの二つ読んでて、面白いものね。

自分たちが参加している雑誌だからってワケでもないんだけれど、なかなかいい企画がたくさんある雑誌だよね必本って。「ヨイショ～」と掛け声が響き渡ってるな～、この部屋。

『テク道場』『ごいんきょクエスト』、『バグッ子クラブ』。もちろん一連のベニー松山クンの『ウィズ』シリーズやカラオケ赤松の『ドラクエ』シリーズは、秀逸のできだし、必本を代表してる。

特にワシが好きだったコーナーは、コルクあちや&アートサプライの『ファミコン・バラエティー劇場』➡『少年フライデー』➡『ファミコンデスマッチ』今読んでも死ぬほど面白い。あのバカさ加減には敬服するものがあったもの。

ねえ井上さん、100号記念で復活させたらどうです。あの『ファミバラ』を。

何はともあれ、おめでとう。これを期に200号と300号と記録に挑戦し、伸ばしていってください！　かしこ。

スッカリこの原稿終わった気になっていたけど、ここからが本番ね。わかってますがな～。

前回までのあらすじは、2号前の必本を読んでいただくとして、いきなりですがイカせててもらいます。

◆　◆　◆

どこの業界でもそうだけれど、メチャクチャ売れるものとあんまし売れないのがある。で、売れるのがあるから業界自体が潤い、活気があるのだ。

ところが、ファミコン業界。このところ今いちパッとしない。業界全体が盛り下がってる。

特に流通(早い話が卸やさんネ)が。ワシらにはあんまし関係のないような話だけれど、実はゲーム業界にとっちゃなかなかの死活問題。なにせこの人達がいるからいろんなゲームが日本津津浦々いき渡るんだから（この人達が逆に、いろんな問題を起こしてることもなきにしもあらずなんだけれども。このことはスペースのこともあるし論点が変わるから今回は、その話はしないで進めますけどネ)。

流通の人たち、本当は『ドラクエⅣ』や『ファイナル・ファンタジーⅢ』なんかで儲けたかったのに、前にも書いたけれど思ったより売れなかったワケ。

流通って「数売ってナンボや」の世界。『ドラクエ』みたいに爆発的なヒットがあるとオイシイのだけれど、ないとニッチもサッチも行かなくなる。なぜかというと、流通に出される仕切り値って原則的には値段の上下はないから。

でも、あくまで原則。原則は例外なしにはありえないもの。ソフト・メーカーが売れなくなったりして売れなくなる兆しが出たりすると、メチャ安の価格で出しちゃう場合とかいろいろあるから。そーゆうのが、ワゴンセールの￥980ソフトを生むのだ！

たいして数を仕入れないソフトならいいけど、超ビッグヒットになると見込んでメーカーを叩きつつ大量に買ったソフトをしこたま抱えたのがあまり売れなかったりすると、これが大変。

仕入れてしまったのだから仕切り値が下がるわけでもないのに売れない。➡売れないから値段下げる➡利益減る。

それでも売れなかったりしたら、仕切り値を割ってでも出さなくちゃいけなくなる。➡売るたびに赤字ってやつかい。まあ、読み誤ったのだから自業自得と言えばそれまでだけれど。

当然扱いが慎重になり買い控えがでてくる。流通が仕入れないと➡商品が店に出ない➡一般ユーザーが買えない➡ゲームが売れなくなる➡メーカーが1本あたりの本数や作品数を下げる➡だから、よけい仕入れなくなる。

ってな悪循環になるワケだっ！

その上、11・21にいよいよスーパーファミコン(以下S・FCと略す)が発売される。こいつはなかなかの致命傷になりそうな気配。

だって、流通屋さんたちファミコンが売れると思って（実際今まで売れていたんだけど）今までしこたま売るほど仕入れストックしてきたソフトがこの11月にS・FCに変わると任天堂さんは言ってるワケだからたまりません。オーバーストックとクソゲーを抱きしめながら打ち死にするしかないの！ってところまで追い込まれそうな勢い。

蛇足だけれど、任天堂さんの宮本さんに会う機会があったのでこれからFCの発売は減っていくんですかと聞いてみた、

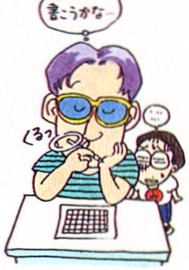
「今までどうりに出してくつもりです」とキッパリ答えていらっしゃった。

シャチョーさんの意見とはウラはらにもしかすると、宮本さんがおっしゃられたとうり任天堂さんはノーマルファミコン出していくのかも知れないけれど、『ナムコ』や『タイトー』と言った大手のメーカーがPCやメガドラにシフトしはじめている。メーカーだって売れなきゃしょうがないわけで。

ハードはPCやメガドラでこそ多いけど、ソフトの売上となるとメガドラは1本につき5万本売れるといいPCにいたっては平均10万本以上売れているらしい。PCやメガドラには『ドラクエ』のような超ヒットゲームこそないけれど、着実に売れている。だって、ファミコン下手すると前にも書いたように3万本以下だよ。

そこで新たに任天堂さんが流通やおもちゃ屋さん向けに作ろうとしているのが『スーパーマリオ・クラブ』なるものなのだ。ファミコン専門誌がお得意でやっている、ソフトに点数を自分たちで付けて流通に流すというシステムだ！

いよいよカキョー!!　詳しくは次回まで待て！



神話世界の旅人たち

第10回 異郷の楽園篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

英雄は死なず、ティル・ナ・ノーグにて永遠の生を得る

我々は、目や耳など、五感で感じることができる現実世界に住んでいる。しかし世の中は広い。五感ではわからない、領域もある。例えばそれは、人の心だ。

あなただって眠れば、たまには夢を見るだろう。夢の中の世界は、現実にあるものではない。しかし夢を見ている間、あなたはそれがまるで現実に起こっているように感じるはずだ(まあ、夢の中で「これは夢だな」とわかってしまうこともあるが)。そんなリアルな夢を見た朝、その夢の中の世界が、この世の“どこか”に存在しているのではないかと、感じたことはないだろうか?

ところで大きな目で見れば、地球も1個の生き物である(これを専門家の間では、ガイア理論という)。地球が生き物であるとすれば、眠ったり、夢を見たりすることがあるかもしれない。そしてその夢の世界は、あまりにも巨大すぎて、時々人を巻き込んでしまうことさえ、あるのではなかろうか(俗にこれを、神隠しという)。

もちろんこれは、1つの仮説にすぎない。ただ妖精界が、あまりにも夢の中の世界に似ているので、ふとそんなことを考えてみたわけなのだ。

妖精界には、様々な名前がついている。アイルランドではティル・ナ・ノーグ(年老いぬ地)と言い、ウェールズではアンヌヴィン(地底の国)、そしてアーサー王伝説では、アヴァロン(リンゴの国)と呼ばれている。ついでに言ってしまえば、キリスト教では魔界とか、地獄とかいうようだ。

ともかく大地の底、あるいは海の彼方の、人の目に触れない領域にある、富と生命力に満ちあふれた国なのだ。

そこにある食べ物や酒は、いくら摂取してもなくならないし、黄金や宝石も、いくら人にあげてもなくならない。

前回もいったように、妖精界には時間というものがない。だから永遠に生きることができる。また、そこの住人(すなわち妖精)はみな、美しく魅力にあふれている。まさに、すべての夢がかなう場所なのだ。

それでは、その妖精界に入るにはどうしたらよいのだろうか?

第1の条件は、善良であることだ。妖精は、人のよい人間の前にしか姿をあらわさない。

第2は、第6感(霊感)があること。いくら妖精が姿を現しても、それが見えないのでは話にならない。

第3は、妖精界への入口に足を運ぶこと。入口として有名なものは、2つある。1つは深い洞窟の奥で、もう1つは“妖精の輪”だ。妖精たちが輪になってダンスをおどると、野原などに丸い跡が残る。不思議なことに、輪の部分の草は枯れてしまうか、逆に成長が早くなったりするので、しばらくはそのままで残っている。妖精たちがダンスを踊る場所は、いつも大体同じなので、月夜の晩などを狙って行けば、妖精に会えるかもしれない。

第4の、そして最後の条件は、英雄的な行為を成し遂げることだ。ただし、この「英雄的な行為」というもの、必ずしも腕力に頼る必要はないのだ。すばらしい詩をつくったというので、妖精界へ招かれた者もいる。浜辺でいじめられているカメを助けることだって、立派な行いだ。

さてこの4つの条件を満たせば、あなたも妖精界へ足を踏み入れることができる(はずである)。ただし一度行ったら、再びこの世に戻ってくるのはかなり難しい。必ず、妖精たちに引き止められるはず。あなたの力は、妖精たちにとって、必要なものなのだから(しかも無理に帰ってくれば、浦島太郎のように老衰して死んでしまう)。

この世には、何度となく破滅の時が訪れてきた(例えば氷河期)。そして世界各地の神話には、来たるべき次の終末に関する記述が、山と残されている。キリスト教の最後の審判、北欧神話のラグナロク、そしてケルトの伝承にもある。

妖精界は、その来るべき世の終わりの時まで、英雄たちを生かし続けるために存在するのだ。そしてその英雄たちは、終末の時に甦って、滅びの力と戦い、この世を救うとされているのだ。

神話入門ガイド

騎士関係の書籍で、面白いものを紹介しよう。「トリスタン・イズー物語」岩波文庫 515円。「マビノギオン」王国社 1200円。「騎士と妖精」音楽の友社 1133円。「アーサー王物語」筑摩書房 1030円。「アーサー王」東京書籍 2424円。「アーサー王伝説」晶文社 1818円。

画像のことば

よき友であったラーンスロット卿との戦いに疲れ、甥である反逆者モードレッドを打ち倒したアーサーも、瀕死の重傷を負っていた。魔剣エクスカリバーを湖の妖精にゆだねると、彼は最期の息を吐いた。その身体は、3人の妖精によって、永遠の夢の国アヴァロンへと、運ばれていく……。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

きましたね、いよいよ100号です。以前から発表していた通り今回は100号記念の作文「TVゲームと私と必本」特集。ゲームや必本に対する熱い思いを語ってくれた作文がホントにたくさん届きました。みなさんありがとう。

では、みなさんそれぞれの"バックランドでつかまえて"の世界へ、どうぞ。はじまりはじまり。

千葉県・古川和美

中学2年生。その頃はTVで積木くずしや横浜銀蝿がはやっていて、今思えば、吹き出すほどおかしいのですが、つっぱりぶって学校をさぼって、ゲーセンで遊んでいました。ちょうどはまっていたのが、この前、ゲームボーイででた、クイックスとグレイジークライマー。クライマーはYMOの音楽と合っていて大好きなゲームでした。こうして、ゲーセンで私の中学3年間はあっという間に、過ぎていきました。そんな私だから、高校には行かず、卒業して定職につかず、今でいうフリーターをしていました。その頃は、1人暮らしをしていたので、食べていくのがやっとで、ゲーセンには行けなくなってしまいました。その時私は、16才。親元を離れ、とても大変だったけど、その反面自由になるお金ができ、少しずつ貯金をし、17才の時ファミコンを買いました。その頃は、RPG等なくテニスとか麻雀とかで遊んでました。昔は今ほどソフトが頻繁に発売されず、お金を貯めながら買うのに、ちょうどよかったのです。そして19才の夏、必本と出合ったのです。必本と出合った頃は、たしかメトロイドに夢中でした。今でもメトロイドはやってみたいナァと思う名作ゲームだと思います。そうして20才。今の主人と出合い20才年が違うけれど、見そめられ結婚しました(主人は再婚)。それを機にツインファミコンを買いました。もちろん主人はゲーム等した事がなく、私が遊んでるのを見て、ファミコンをし始めました。主人の一番最初にプレイしたゲームは、鬼ヶ島。もうそれからはやみつきでRPGは主人がゲームをし、私がナビゲータをしています。年が年だからアクションゲームは全然ダメです。

そうして今23才。今でも青春してますが、私の青春時代は、片手必本、片手にファミコンで過ごしてきました。予供が生まれたら、親子3人で必本を読みたいナァと思ってます。

岡山県・なおくん

僕にとって『ファミリーコンピュータ』の出現というのは、非常に衝撃的な事だった。というのも、ファミコンが発売された頃の僕の家には、エポック社のカセットビジョンしかなかったから‥‥。カセットビジョンは、「パックマン」や「インベーダー」「ギャラクシアン」等、アーケードゲームの移植(といえるかな)ゲームが主流で当時の僕には憧れのゲーム――そう、あの頃小学生だった僕にとってゲームセンターは「不良」の行くところ、と相場が決まっていた――が家で出来るなんて、と感涙にむせいだものだったなあ‥‥(大げさ!)。そんなある日、友達がファミリーコンピュータを買ったというので遊びに行くことになった。彼の持っていたソフトが、これまたアーケードゲームで人気のあった「マリオブラザーズ」「ドンキーコング」その他に「ゴルフ」「ピンボール」。最初にやったゲームが「ドンキーコング」だったんだけど、その画面を見たとき、はっきり言ってショックだったね。カセットビジョンの、あのでっかい四角で描かれたグラフィックしか知らなかった僕にとって、アーケードゲームのそれと全く同じだったあのファミリーコンピュータのグラフィック。驚きや感動を宇宙の果てまで超えたあの何とも言えない気持ち。もう2度と味わうことはないだろうと思っていたのも束の間(というほど短期間ではなかったが)、僕の家の2代目ハード「セガマークIII」、こいつもやってくれた。何をって、そりゃあんた、「ファンタシースター」しかないですよ。このソフトを買ったのは発売されてかなり後(実は必本で知った)のことだったんで、ある程度のソフトの知識の下地があるにはあった。例えば、エンディングで涙した「ドラゴンクエスト」3Dダンジョンにハマった「がんばれゴエモン」謎解きと壮大なストーリーに感激した「ファイナルファンタジー」極め付けは、想像力の「ウィザードリィ」と、スリリングなゲーム展開が望めた「ファミリースタジアム」。それぞれ個々の驚きや感動があった。けれど、「ファンタシースター」の、あの滑らかな3Dダンジョンに加えて、落とし穴の感じ、宝箱のワナ、さらにはモンスターの個々のアニメーションに、武器の軌跡のグラフィック。これには参った。うん。

というわけで、今までの僕のゲーム人生は、驚きや感動でいっぱいだったわけだが、この、波乱に富んだゲーム人生に、隠し味、あるいは余分な味、あるいは「ウィザードリィ」や「ファンタシースター」という一級の品を加えてくれたのが必本なわけだ。言わば寿司屋の「親しみやすい新米の板前さん」っていうのが、僕のゲーム人生の中での必本のイメージ、かな? もっとも、新米の板前さんということで、余分な味も多々あるわけだけど、親しみやすいことで、また今度、もう1度、っていうところがあるんだろうな。きっと。

福岡県・すぴんすぽん

その物は半年間、誰にも見向きもされずひっそりと、自己主張もできぬまま、テレビの下にいた。まるで岩の中に閉じ籠もったまぬけな山椒魚のように。それは、父親が海外出張の為、父に遊んでもらえない私達に与えられた機械であった。ところが私達姉妹はそれに全く興味を示さなかった。そして半年後のくそ暑い夏休みのある日、「あーヒマだー」。そしてふとそのモノと目が合ってしまった。「あぁ、ファミコンかあ」。半年間のブランクをへて、ようやく私とファミコンが出会っちゃったのである。そしてこいつと一緒にそえてあったのが「グラディウス」。操作もろくに分からないうちに、一時間もたつと、私はもうすでに宇宙空間にトリップしていた。

佐賀県・ヤッシー

僕は、扉を乱暴に開け、家の中、自分の部屋に飛び込む。外の明るさと部屋の中の差に目の前は少し暗いが、そんな事は関係ない。

急いで箱を開け、包んであるビニールをはやる気持ちで急いではずし、取説も見ずに、テレビをつけ、カセットを差し、電源を入れ、テレビから送られてくる世界を、ハラハラ期待しながら、コントローラーをわけもなく強くにぎる――やはり、これがテレビゲームの一番の楽しさだと僕は思う。その後で、やり方が分からずに取説を急いで探す事などしょっちゅうだ。

もちろんそれだけではなく、その後も、テレビゲームは僕に、時には冒険を、時には勉強づかれの休息を、時には深い感動を与えてくれる。

そして、その時の感動、楽しさを2倍にも3倍にもしてくれるのが「必本」だと僕は思う。例えば小説やコミック。ウィザードリィでの想像の中の世界が、この様にコミックという形で、実際に僕達の目の前に広がる――時には自分のイメージと違っているかもしれないが、やはり新鮮な感動を得ると思う。ゲームを早く進め、早く終わらせる――ただ便利なだけの本では、この「必本」はない、僕は必本に出会うまでは、「某誌」をずっと見ていた。そのころ僕は、ただ何となくゲームをやって、変わったことがあるとよろこんでいただけだった。その本には、それを満足させるための便利な、早く解ける情報がたくさんのっていて、僕はそれに満足していた。でも、必本を読んでから、ゲームを、ひまつぶしだけには使わなくなったように思う。必本には、僕らの感動を促す記事、ゲームをやった後に「楽しかったなあ」と懐かしがらせる記事が多いと思う。例えば、「思い出になる前に――DQⅣ」などだ。

僕は、必本にテレビゲームの楽しさをもっともっと大きくしてほしい。あの感動を、あの興奮を、僕たちにより いっそう感じさせてほしい。テレビゲームは、誰にも親しみやすい、素晴らしいメディアだと思うから‥‥。

▶どうでした?感動しましたか?自分の経験を重ね合わせて読むとより一層胸がじーんとするでしょ?

▶次回からはいつも通り、涙と笑いと感動と悩みと愛と青春と旅立ちと…何でもアリのフリートークに戻ります。お手紙ちょーだいね。次号8月3日発売!

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麴町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

PC Engine club VOL.63

CD-ROM²、イラストブースター、
プリントブースター、ROM²アンプ
徐々に充実してきたコア構想。
今度はいま流行のパソコン通信で遊べるのだぞ!!

ゲームの次は、いよいよ通信だ!!

ちまたでは“パソコン通信”ってのが流行ってる。なんせ、ワープロにも通信機能を持ったハードが増えてるしね。家庭用ゲーム機だって、とれんでぃなパソ通に参加したいよな（ファミコントレードってのがあるけど、あれはかなり特殊だしね)。そこで、この通信ブースターが登場するのだ!!

発売は今秋の予定で、ハードの価格は２万円前後になりそうだ。もっとも、ハードだけじゃ、通信はできないよ。「パソコンは、ソフトなければただの箱」って有名なことわざがあるだろう。通信をするためには別売のソフトが必要なのだ。ソフトの価格は、現行の Hu-CARDのゲームと同程度を考えているそうだ。

機能だけど、通信だけではなく、ベーシックやグラフィックツールも持ってるんだ。これを使えば、通信で受け取ったプログラムを改造したり（もちろん、すべて自分で組んでもかまわないけど）、キャラを変更したりして遊ぶこともできるんだ。

じゃ、肝心の通信の話だ。通信速度は1200ボーで…、とゆー専門的な話はおいといて（すいません、こーゆー話、苦手なんです、わたし)。

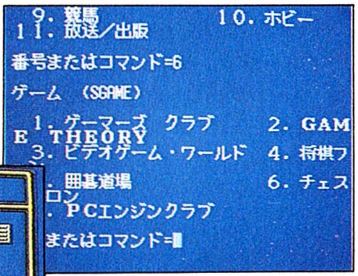
エンジンと同じように通信が予定されているメガドラでは、セガがホストになって専用ネットを作るワケだけど、ＰＣエンジンでは、一般のネットに自由にアクセスできるんだ。ＮＥＣがやっているＰＣ－ＶＡＮはもちろん、アスキーネットや、NIFTY－Serve なんかも利用できるんだね。もちろん個人でやってるよーな小さなネットもＯＫなのさ。これって、すごいよ。パソコンで通信をやろうと思ったら、かなりお金がかかるからね。いやぁ、よかったよかった。

ＰＣ－ＶＡＮには、すでに「ＰＣエンジンクラブ」ってコーナーがあって、盛んに利用されている（とーぜん、パソコンやワープロでもアクセスできるからね）んだ。ゲームに関する情報交換や、意見の交換、単なるおしゃべりが繰り広げられているのだ。ちょっとのぞかせてもらったんだけど、必勝本の誌面では公開できないよーな、マル秘情報もあったりして…。

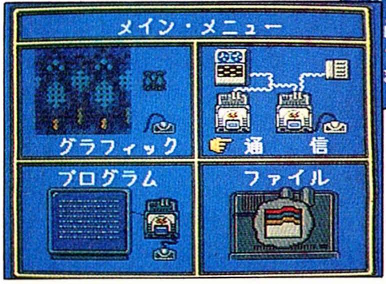
そしてＰＤＳ、パブリックドメインソフトウェアだ。よーするに、ユーザーが「こんなソフト作ったぞ。みんなみてくれ」と、送られてきたもので、誰でも自由に利用できるソフトのことなんだ。これをダウンロード（通信ブースターにはセーブ用に、32ＫのＲＡＭがあるのだ。これにプログラムを読み込むこと。32Ｋをフルに使ったプログラムで、ダウンロードに10分ぐらいかかる）して、利用することになる。これを、ベーシックで改造して、「改造したぞ。どーだ!!」なんてやるワケだね。ちょっと、気になったのが、入力の方法。なんせキーボードがない（現在開発中だけど、発売は未定)からね。ＲＰＧでパスワードを入力する方法でやるワケ。けっこう手間がかかるんだよね、これ。単漢字変換だし。通信しながら入力ってのは、おそろしく不経済だから、これだけは注意しましょね。メッセージはＲＡＭに置いとけるから、入力してからアクセスした方がいいよ。

ネットにアクセスするだけじゃなく、２台のエンジンを電話回線でつないで、対戦ゲームをすることも可能。ＰＤＳには対戦型の3Ｄ四目並べもあったぞ。

とゆーワケで、ＰＣエンジンポータブル、通信ブースターと、今年の秋が楽しみなのさ。すでに通信をやってるってキミ、ぜひＰＣエンジンクラブにアクセスしてくれよな。なにしろ、このコーナーと同じタイトルなんだから、おもしろくないワケがない。みんなでＰＣエンジンクラブ（こっちも、あっちも）を盛り上げよーぜ！



⬆ＰＣ－ＶＡＮには、いろんなコーナーがある。こんなすごい情報源を見逃す手はないぞ



⬅つまり、これだけのことができる。ファイルってのは、バックアップＲＡＭに何が入ってるか見るのね

⬆ダウンロードしたゲームのキャラを、書き替えて遊ぶことも可

➡自由にメッセージを書き込める広場。さぁ、どれを読もうかな

⬆部屋にある電話端子から通信ブースターへ。通信ブースターから電話機へ。これで、いちいちつなぎかえなくても、通信も電話もＯＫなんだ。電話番号の登録もできるし、親切だねぇ

※画面は開発中のものです。

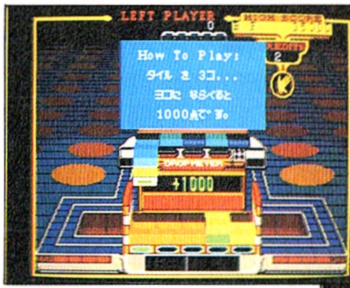
KLAX

■テンゲン　■Hu-CARD
■8月10日発売　■¥5900(税抜き)

⦿アタリ!　ちゃちゃちゃっ!!

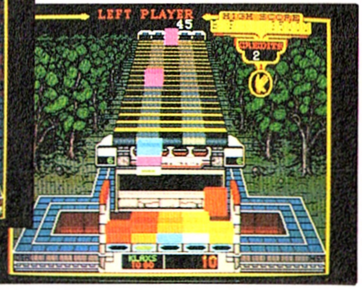
アメリカのゲームメーカーと言えば、真っ先に思い出すのがアタリだ。そのアタリの日本法人テンゲンがPCエンジンに参入してくる。しかも、アーケードでウケまくったパズルゲーム“KLAX”でだ。どーだ、嬉しかろー。あのテトリスにもひけをとらない、とんでもないパズルアクションなのだぞ。

ルールは単純。画面上部のゲートから落ちてくるタイルを、縦、横、斜め、色を揃えて3枚以上並べる（これをKLAXと呼ぶ)。すると、画面から消えて、得点が入るんだ。で、一定の条件をクリアすると面クリ。全100面だから、たっぷり遊べるね。面クリの条件は、斜め6回とか、10KLAXとか、様々。クレジット最大9回てのがちとキツいけど、ワープもあるし、がんばろうぜ。



⬆ゲームの説明もついてます。ま、ルールはすごく単純なんだけどね

⬇落ちてくるタイルをパッドで受けて、下へ積み上げるんけ…なんだけどね…



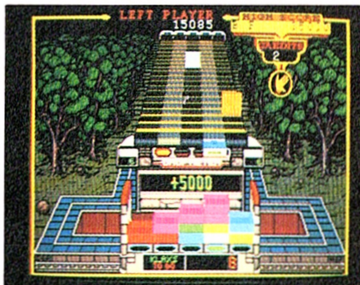
⦿今宵も頭がウニになる。あー、パニックの美学よ……

などと、よーワケの分からん小見出しをつけちゃったけど、これがプレイした感想なんだもん。最初はいーんだ。クリア条件もラクだし、タイルの色も少ないし、スピードも遅いし、落ちてくるタイルの数も少ないし、ね。

ところが。面が進むと、条件はキツいわ(斜め13回なんて、よーせんわ)、色数は増えるわ、スピードは速いわ、落ちてくるタイルの数は多いわで、ほんとパニックしちゃうのだよ。

得点より、クリアを優先させなきゃって、頭では分かってるのに、ついつい得点に走ってしまう悲しい性…（あー、7連続テトリスが忘れられない)。ちなみに得点は、3個の場合、縦50点、横1000点、斜め5000点なのだ（とーぜん4個、5個の場合は得点アップね)。ついつい欲ばっちゃうのよねぇ。反省せねば…。

もう少しで、キミもウニ頭になれるからね。楽しみの待っててね。



⬆斜めKLAXは5000点と高得点だけど、ガメると墓穴を掘るのよねぇ

⬇面が進むと、クリア条件も鬼のようになる。うーむ、全100面クリアは遠いなぁ

ファイナルブラスター

■ナムコ　■Hu-CARD
■9月28日発売　■¥6800(税抜き)

★ボスコニアンとの決着戦だ!!

1981年「ボスコニアン」、1989年「ブラスト・オフ」、そして1990年、ボスコニアン軍と最後の決着をつける時がきた。ナムコのPCエンジン用オリジナル「ファイナルブラスター」の登場だ。うーん、ボスコニアンなんて懐かしいなぁ。私の場合、アーケードじゃなく、MSXで遊んでたんだけどね。当時は“ブラストオフ!”って声を聞いただけで、感激したもんだ（何せ、2＋どころか、2でもなかったんだからね)。

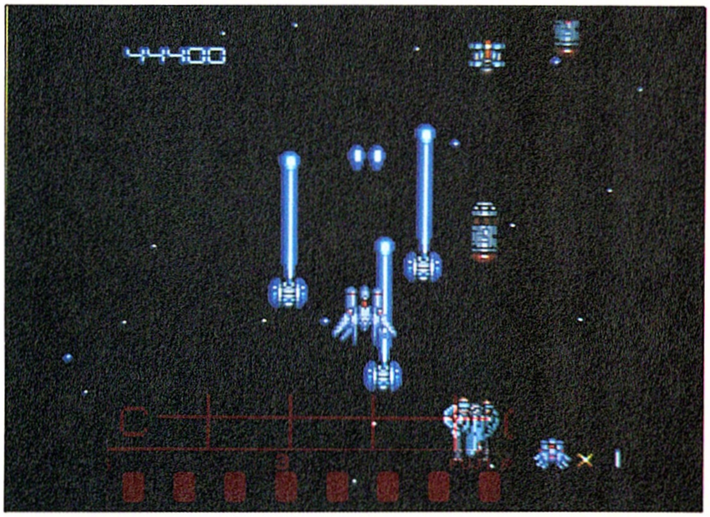
さて、このファイナルブラスター 縦スクロール、全7ラウンドのパワーアップシューティングだ。

パワーアップはアイテムシップを破壊すると出現するカプセルで行う。カプセルは赤と青、2色に変化するんだ。で、青で取ればオプション、赤で取ればパワーが上がるのだ。オプションは3個までつけられる。敵弾を消滅させたり、接触させて敵にダメージを与えることもできる。パワーを上げれば、弾を撃つこともできるんだぞ。

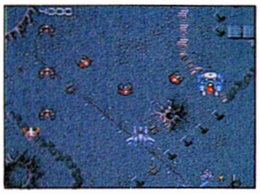
ボスコニアンと言えば、スパイシップがつきもの。コイツを見逃すと、オプションキラーってヤツが出てくるのだ。オプションキラーが撃つキラーミサイルは、無敵のオプションを一撃で破壊する恐ろしい武器。くれぐれもスパイシップを逃がさないこと!

ラストに控えるクイーンボスコニアンを倒すまで、根性入れてがんばろー。

期待も大きいバリバリシューティング「ファイナルブラスター」の登場は9月28日。まだかなり先なんだけど、秋の夜長にバリバリシューティングなんてのも、風流でよろしーんじゃないですか？　ねぇ。

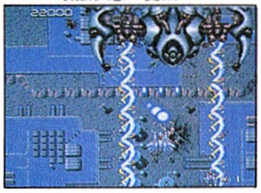


⬆オプション3、パワー3の最強状態の愛機フェニックス。ガンガン行こうぜ!!ってか

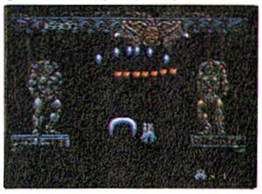


⬆右の水色のがアイテムシップ、左のオレンジがスパイシップだ

⬆IIボタン押しっぱなしで“火の鳥”攻撃も可。強力だぞ



⬆ラウンド1のボス、ダグ・ガーディアンだ。でけぇ、でけぇ



⬆ラウンド4のボス、ダイマ・ジーオには2体の護衛がいる

Ⓒ1990 ATARI GAMES　Ⓒ1990 TENGEN INC.　Ⓒ1990 TENGEN LTD.　Ⓒ NAMCO LTD

ラストハルマゲドン

■ブレイングレイ　■CD-ROM
■8月下旬発売予定　■¥7500(税抜き)

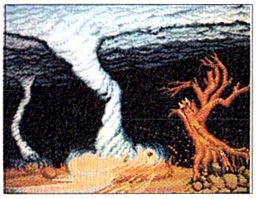
✖なんせROM^{2}だかんね

各種パソコンでロングセラーになった、異色RPG「ラストハルマゲドン」がPCエンジンに登場するのだ。どこが異色かって、舞台が人類滅亡後の地球で、モンスターが主人公、さらに敵はエイリアンだってことでしょ。変身したり、合体したりもするし。

もともとこのゲーム、グラフィックがウリのゲームだったし、ROM^{2}に移植するにはもってこいってワケだ。FM－TOWNS版のラスマゲは、CD3枚組とゆー大きさなんだからね。

オープニングやエンディングだけじゃないぞ。ゲーム中に起こるイベントも、フル画面のグラフィックスで楽しませてくれる。もちろん、しゃべってくれるしね。この迫力あるフル画面のグラフィックを楽しめるなんて、ROM^{2}ユーザーは、なんて果報者なんだ！

⬅オールスターキャストのOP。けっこう長いし、根性入ってるよ



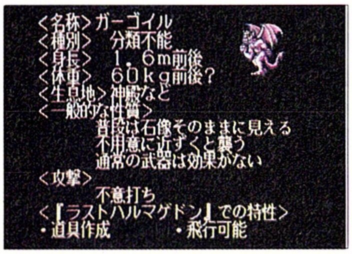
➡イベントの一つ。これに遭遇すると、HPが最低になっちゃうのさ

⬅最強の武器アゾット剣を入手したところ。迫力あるでしょ

✖魅惑のモンスター図鑑

ゲームの話に入る前に、ラスマゲのもう1つのお楽しみ、モンスター図鑑について。ラスマゲには変身、合体を含めて、156種類のモンスターが登場する(主人公側だけでよ)んだけど、このすべてを見ることができるんだ。

モンスター図鑑で、各モンスターの特徴や特性をつかんでおくと、ゲームの展開もラクになるし、思い入れも深くなる。活用しようね。



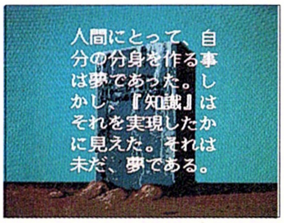
⬆こーゆーのが、156種類分あるんだよね。見てるだけで楽しくなっちゃうのさ

✖実はテツガクだったりする

人類滅亡後の地球に現れた魔族たち。しかし、地上も安住の地ではなかった。突然現れた謎のエイリアンとの、激しい戦闘が展開される。地上の覇者となるのは、魔族かエイリアンか？

てのが、メインストーリーなんだけど、実はこんな単純じゃないんだ。もちろん、エイリアンから地上を守ることも重要なんだけど、それ以上に大切なのが、魔族が存在する理由なのだ。彼らは長い長い戦いのはてに、それにたどりつく。それは…。後はキミ自身で確かめてくれよな…ってか。

ラスマゲのテーマは“己を知る”ってこと。これはもう立派なテツガクだ。クリアしたら、ちょっぴりエラくなったよーな気になれるゲームなのだよ。



⬅こーゆー碑文を108枚も読まなきゃならんのだ

⬆サイクロプスの特性“千里眼”を使用中。とりあえず、ここが舞台になるんだけど…

✖さぁ、冒険への旅立ちだ

さぁ、いよいよ旅立ちだ。だけどラスマゲって、宿屋とか、お店とか、まったくないの。じゃ、どーするかってゆーと、HP、MPは魔界へ戻ると回復するのね。死んじゃったり、毒に冒されたときもそう。武器、防具、道具は、自分らで作らなきゃいけないの。各魔族には、武器作成、空を飛べる、魔界へワープできる、水に弱いなど、いろんな特性があるんだ。この特性をフル活用しないと、ゲームは進まんぞ。

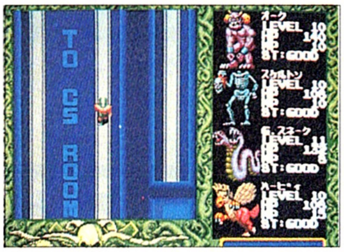
村がないから、基本的に会話による情報収集もなし。情報は地上のあちこちに立ってる108枚の石板を読むことで集めるんだ。ね、異色っていった意味が分かってきただろ。

レベルアップも異色だ。各パラメータにレベルがあるんだ。つまり、攻撃をすれば攻撃力が、魔法を使えば魔力がアップしていくんだ。で、各パラメータのレベルの合計が、一定の値を越えると、総合レベルがアップする。つまり、どんな成長をさせるかはユーザー次第なんだね。

⬅スタートは魔界の入口。まず、回りの石板を読むべし

⬅アイテムを作るにはジンが必要。ま、お金だね

⬆ここはエイリアンの前線基地。強～いデカキャラが、パーティを待っているのだ



⬆ダンジョンだってあるぞ。パソコンでは3Dだったんだけどね

✖レベルが上がれば、合体だ

総合レベルが5、9、13になると、魔族は変身する。例えばオークは、オグレ、トロル、トロットと変わるんだ。グラフィックもどんどん強そうになっていく。さらにレベルが17、34になると他の魔族と合体ができるんだ。合体することにより、他の種族の特性を取り入れて、さらに強くなれるってワケ(グラフィックの方も、かなりグロくてすごいぞぉ)。つまり、どいつと合体させるかで、ゲームの難易度も変わってくるんだ。注意しなきゃね。

⬅レベルアップのためには、戦闘をしないとね。レッツ　ファイト!!

➡レベルアップはパラメータ毎。魔法を使わないと、魔力は上がらないぞ

➡総合レベル17、34で合体。違う特性のキャラを選べ！

⬅変身、合体をすればするほど、デザインがグロくなっていく。ステキだ

Ⓒ㈱ブレイングレイ

100回記念 SPECIAL

必勝本とともに歩んできたBBCの歴史を振り返る!

バグボーイクラブ100回の歩みを追う

過激な読者コーナー創刊号とともにスタート！

⬅創刊号の技は、いきなりスーマリの大特集。いやぁ、やっぱりスーマリは、バグ技のホームラン王ですね（古い！）。ホントに、あの頃はお世話になりました。スーマリだけで何ページやったか、わかんないもんな

'86年4月～12月

やぁやぁ、どもども、現ＢＢＣお目付役の赤松です。光陰矢の如しと申しまして、必本とともに歩んできたＢＢＣが、このたびメデタク100回を迎えることとなりました。そこで今回は、100回を記念してＢＢＣの歩みをお届けいたしましょう。

栄光の第１回は'86年４月号。必本の創刊号と同時に、ＢＢＣもスタートしたのだ。当初、月刊だった必本が10月から隔週化、ＢＢＣはますます過激な道を歩んでいくことに…。

➡キミは知っているか、この2つのコーナーを！いや、知らないであろう（反語）FNNの始まりだ

⬆ナゾがナゾを呼ぶ256Wは、この後4回にわたって続けられた

通巻2号 ウワサのスーマリ256W初登場!!

開始第２回にして、早くも大スクープをモノにしたバグボーイ情報局。なんと、スーパーマリオの256Wを、他誌にさきがけてスッパ抜いたのだ！この号が発売されるやいなや、町はスーマリの256Wの話題で持ちきり（通は256Wのことをニゴロと呼ぶ）、一大ブームを巻き起こしたっ！

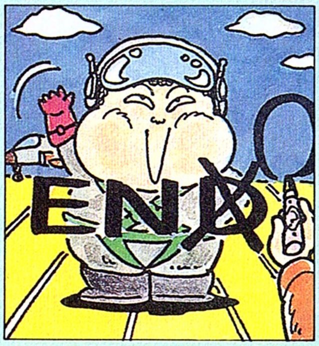
ちなみに、スーマリという呼び名を使ったのも、ＢＢＣが最初。そしてこの後、ゲーム名を略すのが専門誌の通例（？）となったんだよね。

それだけ、スーマリ256Wは偉大なバグだったのだ！未だに、スーマリを越えるバグ技は現れていないと言えよう。

◎BBCを通りぬけた人々――①

BGS―榎本36歳一夫

●お仕事くださいなのねん



ファミコン必勝本100号おめでとうございます!! 思えばバグボーイのイラストや、時には表紙まで描かせて戴き、ありがとうございました。このご恩は…うううつ。

今は、マホン、じん太という２人とゲーム「モンビット」を制作中です。これからも必本の増々の発展と活躍を祈りつつ、お仕事くださいなのねん！

⬆アンダーカバーってのは、早い話がウラ面のこと。この頃はいっぱいあったのね

通巻11号で、メトロイドのアンダーカバー発見！

スーマリに続け（？）とばかりに、メトロイドのアンダーカバーが発見されたのもこの年。発見したのは、後にバグチェッカーズと呼ばれることになる、九州の高校生３人組のうちの１人だった。アイツら、今はいったい何をしていることやら。そういや１人は、去年、ＧＴＶの代表でゲーム大会に来てたっけなぁ…。

1986
バグボーイクラブ 100回を追う!!

FNNは5種類のメニューでスタート!

1 ベストヒットBGM

読者の独断とヘンケンで、ファミコンBGMのベストテンを決めちゃおうというコーナー。しかし、DJのバディ堀井1人が勝手に盛り上がっただけで、あっという間に打ち切り。ただ、ゲームミュージックが、まだジャンルとして確立されていなかった当時としては、画期的なコーナーと言えよう。今ならウケると思うのだが、どうか!? ちなみに、下は通巻3号のベスト10。

1	スーパーマリオ
2	ドルアーガの塔
3	ツインビー
4	チャレンジャー
5	グーニーズ
6	パックランド
7	テグザー
8	オバケのQ太郎
9	スペランカー
10	ボンバーマン

2 めざせ!ゲームデザイナー

与えられたゲームをプレイするだけじゃなく、自分で新しいゲームを作っちゃおうってコーナー。実際あるゲームのパロディや時事ネタなんかを盛り込んだ、笑えるゲームが続々と登場。好評だったんだけど、ネタづくりが難しくてハガキが少なかったんだよね。

3 紙コンアトランダム

今も続いている、FNNの長寿コーナー。当初は何でもアリアリで、文字ネタの方が多かったのだ。ハガキの量が常にFNNでトップというところが、生き残りの秘訣かな。いったい、いつまで続くことやら…。

4 三国一の大バグ野郎

ゲームに対する怒りを素直にぶつけちゃおう、という過激なコーナー。その分、メーカーからのクレームも多かったんだよな。オマケとして、その逆の「今号のヨイショ」なんてのもあった。

5 どんな問題腕自慢

昔のパズルゲームによくあった、自作面(今で言うエディットモード)を使ったコーナー。こりゃオモシロイと思ったんだけど、今イチ人気がなかったんだよね。トホホホ…。

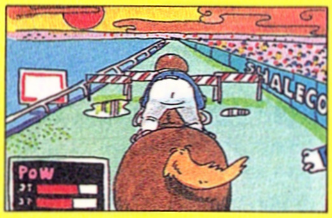
FNN名作選 1 燃えろ!草競馬

■シャレコ
■5500円
■発売中

シャレコの燃えろシリーズに草競馬が登場。選べる馬の種類はペラボーに多く、390頭。しかし、どの馬も能力はたいして変わらないので、見た目で選べば十分。

また、競馬場の広さもこのゲームのウリの1つ。1レースでたっぷり10分は走り続ける。さらにレースが終わった後、次のレースに入るまでの約30分間のデモ画面は見もの! パドックで色ツヤを見たり、馬券売場で並んだり…と、本物志向のきわめつけ! しかし、天皇賞まで行くのに1年はかかるという難点あり。

グラフィックにこりすぎたためか、ゴールしたときの判定が甘く、ハナ差で勝ったと思っても2位になることが多いのも残念なところ。



●第10号からはFNNに新コーナーも登場!

ファミコンバラエティ企画

FNNの新企画を考えよう、という一言から始まった新コーナー。企画が5回以上続けばコーナーとして独立、さらにディスクシステムのオマケもあった。そして「いくらなんでもいないだろ」は、ここから生まれたのだ。

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ベストヒットBGMに続く音楽コーナー。ファミコンのBGMに、歌詞をつけて歌っちゃおうってわけなんだけど、これがまた笑えるネタが多かった。仕事しながら、ついつい口ずさんじゃったりしたもんな。

もってけドロちゃん情報局

身近にあるソフトの安売り店を教えてちょ、という超マイナーなローカルニュース・コーナー。ノリはほとんどおらが国自慢で、どんなマイナー話が飛び出すかが毎回楽しみだった。このコーナーが、後の「1000円ゲームさん」につながったわけだね。

単行本にもなった!

なんとこの年の8月、バグボーイクラブは、フライデースペシャルの第1弾として、単行本にもなってしまったのだ。これは、読者コーナーとしては快挙とも言える出来事なんだぞ。内容の方は、当然スーマリ256Wの大特集。今となっては2度と手に入らない貴重な本だから、持ってるヤツは幸せモンだぞ、コノヤロ!

➡ウワサによると、中古ソフト屋にたまにあるらしい

●知らないアナタに教える懐かしのスーマリ256Wの出し方なのだ

最近の読者の中には、スーマリ256Wの出し方を知らないって人も多いと思う。そこで特別に、256Wへの行き方を教えてあげちゃおう。ただし、ディスクじゃできないから、あしからず。

まず、本体にスーマリを差して電源を入れる。次に、電源を入れたままスーマリを抜き、テニスを差していったんリセット。その後でスタートを押し、テニスをちょっとプレイしたら、電源を切らずにテニスからスーマリに差し替え、リセット。最後にAボタンを押しながらスタートすればOK! これで、「アンダーカバー」に突入だ!!

◎BBCを通りぬけた人々──2

松本"ケン坊"謙二
● 今は音楽活動に専念

どうもゴブサタしてます! ケン坊です。「そんな奴いたっけ? オレ知らねーよ」なんていう声も聞こえてきそうですが、どうかひとつ思い出してもらいたいものです。スーパーヒットと言えば、最初の頃まったくハガキが来なくて困りましたネ。それでも途中からマニアックなファンもついちゃったりで、意外と長生きしてました。

BBCでは、ファミコンスーパーヒットスタジオを担当。近況は? と言えば、ゲーマー業はすっかりお休み。音楽活動のほうには、チョットだけ良い兆しあり。

通巻14号

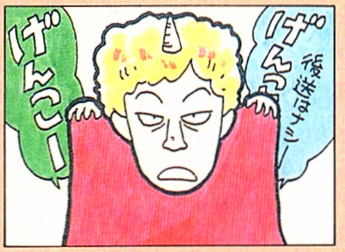
⬅レッドアリーマー原さんは、この号から通巻27号ごろまで、計14号分登場する。次なる恐怖のキャラ「グッキー」が登場するまで、スクロール消しだの、地面潜りだの、数多くのお笑いを与えてくれた

⬇BBCのソフトプレゼントに、ごいクエの経験値をプラス。やはりハガキは増えた！

レッドアリーマ原伝説の確立

うぅ～すっ！　ダメダこりゃ!? つーことで、アタヒはくろす。ここからは、大いなる住まい、キザール赤松おぢさんに代り、BBCの歴史をお伝えしまする。けして、キザール・ボーイッ、カンバァ～クッ！　なんて言わんといてね！

で、ショッパナは、BBCの悪玉と恐れた新キャラ登場のお話。名前は、レッドアリーマー原。印刷会社の人で、必本が発売日に出せるかどうかは、この人にかかっていた。チェックがあまりにも厳しいのでついたあだ名なのじゃ。



通巻23号

ごいクエ同様の経験値制度を導入

BBCにハガキを送っても「ごいんきょクエスト」の経験値がもらえるよ！　と、お得な企画を打ち出し、BBCの人気を更に高めようと努力したのはここから。

通巻34号

お笑いが新しくグレードアップした日！

寄り一層のお笑いを追求するための、BBCに新たな息吹きを吹き起こす知恵をしぼったのはこの号からなのら。コーナーイメージを一新しようと、超人気コーナーだけ残し、その他は新企画に変更しちゃった。その上、お笑いの全体コーナー名「BBC」も撤廃しちまおうとあいなったのら。そこで登場するのが今は亡き、あっ死んでないけど、BBCには登場し亡くなった。でなくて、居なくなったミソさんだ！

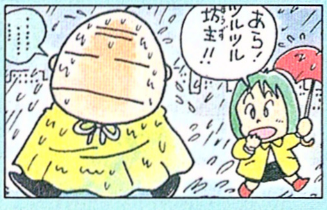
'87年最大の謎とは…。

⬇「こうじ町画報」は次の号で何の言い訳もなく突然終わってしまった。もう、このような過ちは二度と起こさないであろう。

◎BBCを通りぬけた人々──③

ごいんきょ
DO YOU KNOW ME?
●どういう湯呑みに?い

いやぁいやぁ、3年間のゴブサでございました。みんなお元気ですか～？　ごいんきょで～す。なんて言ってみたところで、覚えていてくれる読者も少ないだろうなぁ(シクシク)。ヒッポンも100号という事で、めでたい目出鯛。そういえば、毎日決まった時間に電話をして来たアマデウス。宅配便で干物を送って来て編集部を生臭くした君。みんなちゃんと経験値積んでるかい？



最近のごいんきょの人生といえば、毎日数字とにらめっこ。決まった時間に帰宅！　まじめな生活ってやつをやってるぜっ。でも家に帰るとファミコる。気が付くと夜中なんてしばしば。

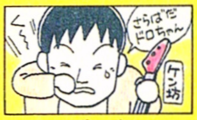
通巻35号

こうじ町画報の怪

徹夜明けのミソさんが、14.07秒で考えた「こうじ町画報」というタイトル。今後、必本の顔となり活躍することを誰も固く信じた。が、なんとたった2号だけで何の前ぶれもなく、そして、そんな出来事もなかったかのように姿を消してしまった。まるで、MJ12に抹殺されたUFO学者のように。この謎は、今も解き明かされていない。そのうち矢追さんが乗り出すはずだ！

FNNに生まれ、消えて行った企画たち!

❶お笑い企画の実質的なボツ第1号は、通巻20号「もってけドロちゃん」だった!

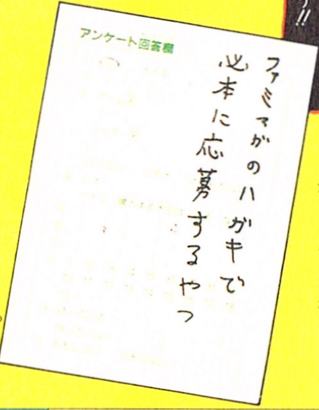


➡ドロちゃん担当のケンジさんが悲しみ第1号

86年に行われたFNN第1回イメチェン大会。つまり、新企画導入から、初めてその美しい企画を散らしたのは「もってけドロちゃん」だった。今となってはとっても重要なUソフト事情を明確に打ち出していた企画なのに、なんで終わっちゃたの? やっぱ、時代の先を行き過ぎた企画だったのかな。ま、人気なくちゃしゃーないか。

❷ドロちゃんにかわり登場したのが読者考案の「いくらなんでもいないだろ」

「もってけドロちゃん」の後を継いだのが、読者の考えた企画第1号「いくらなんでもいないだろ」だった。このコーナー、そりゃもう紙コンに並ぶ人気もので、この後、通巻81号まで長い間続くのであった。最初のころは、たくさんの人がいろいろなバリエーションでネタを送ってきたんだけど、やっぱ最後はパターンが決まっちゃって、ネタ作りが難しくなっちゃたのが残念。



⬅このネタって、すごく多く送ってきたっけね!

❸微妙なマイナーチェンジは幾度となくくり返された!

紙コンを例にすると

通巻26号 ええじゃないか誕生

もともと紙コンには、文字ネタもあったんだよね。現在のように絵だけになったのは、この「ええじゃないか」が登場してから。あまりにもイラストネタが増えたので、こういう別コーナーを作る結果になっちゃたの。

通巻32号 今号の高橋くん誕生

次に起きた変化は、紙コンの中に小さなコーナーを作り、1つのネタで連載をしていこうとなったこと。槍玉に上げられたのは、あの高橋名人! 多種多様の爆笑写真が世間に氾濫していたので楽しみは尽きなかったのだ。

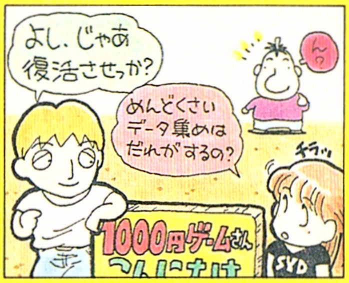
通巻33号 必本かばあガール

んで、3つ目は、FNNにもお色気が必要と始まった「かばぁガール」。ま、正直言うと、ミソさんと松っちゃんの好みで始めたんだ。最初のころは、結構きわどかったんだけど、最近はちょっち刺激が薄いんじゃない!?

❹鈴木みそによる責任編集企画が通巻33号で登場する!

今だから言えることなんだけど、実は「1000円ゲームさん」って、まったく新しい企画じゃなくて、この年初めのボツ企画となった「もってけドロちゃん」のバージョン違いなんだって。ドロちゃんは、中古ソフトなどを中心に扱い、ローカルニュース的になったのが失敗だった。そこで、1000円ゲームさんは、お店紹介に主体を置くのではなく、あくまでも特価ソフトを中心に誌面作りをしたのだ! ってことだよ。

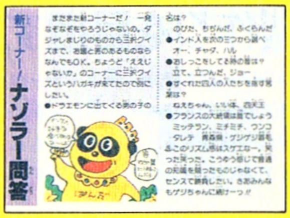
地方特派員という形で首都圏外でのソフトの値段なんかを募集したりなんかもしてたっけね。いま考えてみるとこのコーナーって、今週のおすすめ!! なんてあって、ぜんぜんお笑い要素のない完璧なデータものだった。現在のFNNには必要かも知れないねぇ。



⬅今となっては、とても珍しいFNNの文字ネタのみコーナー。読んで楽しい、知っては得する企画って、現在のFNNにはないから、ぜひ復活させたいものだねっ!

❺幻の「こうじ町画報」という名のもとに現れた「ナゾラー問答」「キャピーのカフェテラス」

FNNのイメチェンを企んで結果的には失敗だった通巻34号ごろ、こうじ町画報の名と共に登場したのが「ナゾラー問答」と「キャピーのカフェテラス」だった。カフェテラスはキャピーの都合ですぐ終わっちゃたけど、ナゾラーは意外に長く続いちゃうのだった。



⬅ナゾラーは誰でもわかる3択形式のクイズだったね

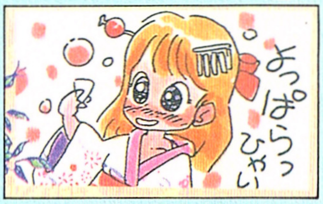
◎BBCを通りぬけた人々──❹

キャピーゆかり

●元気? ぷるぷる!

はじめまして、なんちゃって。おひさしぶしのキャピーさんで~す! とか言っても覚えててくれた人っているのかなぁ…。ま、いっか。

キャピーって本当はテク道場のゲーマーだったから、バグはあんましやってなかったんだよね。『カフェテラス』ぐらいかな。あのころはよくお母さんに「いつまでそんなお仕事してるの!?」ってどなられてたっけ。あははっ。



知ってた? キャピーってね、今年でハタチになったのよ。だから、ぷるぷるもぴーも言わないの。だってオトナだもーん。えっ、今何してるかって? もう書くスペースないからナイショ♡

通巻46号 ドラゴンクエストIII 発売に伴っての新企画

➡ドラクエネタは、やっぱ来る! さらに、ドラクエおたくの色が強い人たちも多かった

ドラクエは売れる。あっという間に日本中のゲームファンが手にする。持ってない人でもそのゲーム内容は良く知っている。つーことは、ネタも書きやすいし、かなりマニアックなことを書いても理解してもらえる。おいしいじゃあーりませんか。こいつをほっておく手はありません昌夫。うっぷぅー。で、登場したわけね。

➡知って損はない技ばかりを集めて紹介した、BBC始まって以来の大特集だったよね!

通巻47号 ドラクエIII技だけの暴挙に出る!

発売後は、技のオンパレード。この号が一番スゴイかったよね。「ドラクエIIIスペシャル50+1」なんて言っちゃって、お笑いスペースはハシラ以外全部とっぱらって11ページまるまる技だもん。ドラクエ技に弱いアタヒ、これでずいぶん楽させていただきました。

通巻57号 代わりばえのないネタに喝を入れる新企画!

BBCの歴史は必本創刊号から始まる。つーことは、約3年の歳月が流れようとしているワケだ。そうなりゃ、ネタも固まって、去年の正月に使った鏡餅をまた飾るかのように、ネタのおもしろ味も干からびてしまうわなっ! ま、言い訳はともかく、読んでて張りがない感じになってきちゃったのはこの時期。はじめは、4つの新企画を用意して、そのまま入れ替えようと思ってたけど、読者に好きなコーナーを新旧まじえて選んでもらうことにした!

➡アタヒの考えた4つの企画で、もっとも気に入ってたのが没収容所。紙コンほどの人気はなかったけど、投稿者の向上心を書き立てた企画だと思っちょります

通巻58号

➡長いこと原稿を書くと、アクシデントもある。これは、突然1ページ無くなりパターン。募集がないでしょ! ま、色々あるのさメニコンEXっ!

人気投票を行い、読者優先のFNN作りを目指す!

旧コーナーが4種類、新コーナーが4種類、全部で8種類の企画から新旧3種類づつ投稿する本人に選んでもらうこととあいなった。ここで、最終的な1位を取ったのは、動かざること山の如しの紙コン。やっぱ、ネタが書きやすく、おもしろい、つーのが理由。手堅い企画だと再認識させられちまったのでありんす。逆に徹夜して考えた新企画がパッとしなかったのが無念!

◎BBCを通りぬけた人々——5

坪井イカリ
●ダジャレが大好き!

あの頃の思い出が重いでぇ…。と、言うことで、昔よくオシャレなシャレをいって、BBCを引き立てた引田天功です。もとい、坪井のイカリンです。私の出演していた頃はとてもよかった。大好きな駄洒落が言い放題だったもんなぁ。あの頃が、私の人生でもっとも重く重要なひとときだったと思うねっ。BBC200回記念には、私が活躍していることを願って、ごきげん羊かん!

最近も相変わらずのダジャレ三昧! ヤケクソに忙しいデザイナー稼業を営みながら、より一層ダジャレに磨きをかけようと努力している。だから、本当に忙しい。BBCに顔出す暇もない。

1988年のFNN大改正を目指し、誌面に動きが!

1988
バグボーイクラブ100回を追う!!

❶88年の10月ごろから新企画を打ち出し読者改革を行う!

ビック・バンによって生まれ、膨脹し続けるファミコン業界に、さんぜんと光り輝くファミコン雑誌。その中心に位置する必本。誕生して約5年という途方もない歳月が経過している。この間、我らが愛するBBCにも色々なコーナーが誕生し、進化してきた。しかし、艶やかなお笑いコーナーにも氷河期などの天変地異が起こり、絶滅する企画も現れるようになる。氷河期は1年周期で起こり、その原因は明確になっていないが、ネタがしらけておこるブリザードによるものではないかという学説が有力である。そこで、次なる絶滅を防ぐため、アインシュタインにも、ホーキングにも考えつかなかった、企画の人気投票を行うことにしたのだ。つーことで、BBCを変えるというよりは、読者となるみんなから改革を行うネタ振りが始まったのである。

バグボーイクラブ
今動き出す4つの新企画っ!! 夢と希望を乗せて次号発進!!
お笑いのNEW WAVE!! 新顔引き連れ読者に迫る。君は笑わずにいられない!
指令あらを探せ!
Hソフト製作会議
うそも方言
没収容所
古き良き物はまだ続く
FC誌界の小谷実可子。次号の必本は10月7日発売です。

バグボーイクラブ
HIGH QUALITY GAGS
新企画が出た所で 人気投票!
わかった、わかった。キミたちもいろいろと言いたいことはあるだろう。しゃ書き方を教えるからハガキをドシドシ送ってくれ!
各コーナから好きな物3つを!
FNNの後継者を募集!
君達の手で新企画を育ててくれ!!!!!!
FC誌界の中日ドラゴンズ。次号の必本は10月21日!

⬅新企画はこういう時だけでなく、いつでも募集中だ! 思いついたらすぐ送ってくり!

❷改革のために衰退していった企画も多い。が、その中にも、数限り無い名作があった!

BBCの笑いをグレードアップさせるためには、やはりその犠牲となる企画も現れる。でもね、今は無くなっちゃった企画でも、全盛期には胃の粘膜が口から出ちゃうような爆笑ネタもずいぶんあったんだよねー。で、アタヒがいちばん気に入ってたのが、紙コンとスーパーヒットスタジオのネタ。それぞれ傑作を紹介しちゃうから見ちくり。

FNN 名作選 3 紙コンアトランダム

左から順に、通巻28号、通巻81号、通巻90号、通巻46号に掲載

紙コンは、やっぱ小さいコーナーを作る原因になった高橋名人など、切り抜きネタが数多く評価したいところ。ここでは、その中のベスト4を紹介しちゃいまんもす。ま、どれもはち切れんばかりのパワーで迫ってくるから、これが1番というのは言えないけど、アタヒは「ばかみたい」が好き。

⬆東京都・酸斗配夢

⬇熊本県・椿智毅

➡大阪府・虎那魅

⬅住所不明・エチオピアン太郎

FNN 名作選 2 スーパーヒットスタジオ

順に、千葉・大木マリオ/東京・ケーコズサークル/東京・ナスビ仮面

誌上で音楽を楽しもう! なんて、難しいことをよくやったなと感心してしまう企画だけど、ここでも名作は目白押しなのだ。やはり、これぞベストというネタをズズッズイッと歌ってもらいましょうっ!

●スーマリ1—1のBGMで歌おう!

スーパーマリオ、ウッ!
キノコ取らずに進むんじゃないよ君は
そんなんじゃ1面クリアできないよだけど
穴もぐってワープしたね
なかなかのツーだね
君ならばきっといつか
名人さ
そこの溝落ちるなんて
やっぱりベターだね
このままじゃ君はまるで
迷人さ

●ドラクエⅠの街に流れる陽気な曲で

みがまえるより 早く
攻撃されては 困るのよ
敵をやっつけて
ゴールドかせげ
ロトの生まれかわりなのさ
死んでしまうとは
なにごとだ早く
もう一度初めからやろう

●ディスクシステムのオープニングで

ファーミーコーンが売れーる前一は
トランプ売っていた〜 ピロリ!

◎BBCを通りぬけた人々——❻

クリリン福留
●早稲田怪獣と生きる青春!?

こぶさたです。早稲田大学が誇る偉大なゲーマー、クリリン福留です。必本のオグちゃんという異名で、もう、おなじみですね!えっ、知らない?そうか、誰もそんな言い方しなかったもんね。わからないのも無理ないよな。とりあえず、イラストみたいな顔してます。美男子でしょ、ちょっとヒゲ濃いけど。大学卒業したら再びBBCに登場したいが、いつになることやら。

何故だかよくわからないけど、まだ早稲田に在学してやす。本当なら今年の春、めでたく卒業する予定だったんだけど…。不思議だ。3度目のダブリを体験しないようガンバしなくちゃ!

通巻62号

通巻72号

通巻79号

トビラからFNNのイメージを一新っ!

新年にあたり、装いも新たに始まったBBC。ここで、必本が誇る大型アイドル登場! といっても体格が大きいという意味ではなぁ～い! 逆に胸が小さい、あっいや、脳が小さい、あっこれまた、とにかく可愛いという設定の「さとみちゃん」がBBCに花を添えてくれるのだ。で、さらなるお笑い強化計画をたて、募集もはじめる!

⬆より強靭なBBCを作り上げるには、強固なお笑いと、技が必要。そこで2ページも使って募集

現在のキャラクターもこのへんから登場し始めたんだよねっ!

◎BBCを通りぬけた人々——7

ベクトル山田

●野球ならオマカセ!

クリリン福留氏が早稲田のお笑いゲーマーなら、ボクは差し詰め、東大が誇る、データ重視の天才ゲーマーってところかな。あははは…。ま、その実績は、技ページや必テクなどで実証してると思うけど。どんなゲームもボクにかかれば全データが一瞬にして弾き出されるのさ。とくに野球ゲームは得意中の十八番! また、BBCでボクの知力を発揮したいなぁ。なんちゃって!

現在ボクは、みごと東大を卒業し、富士銀行に入社できました。これも一重にBBC読者の御声援あってのことです。本当にありがとうございました。これからもBBC、応援して下さいね。

技ページの形態も変化したのじゃ

➡新年あけまして号の技ページは、スーマリ3の特集だった。全部で13のテクが紹介された!

新年でパワーアップしたのは、トビラやFNNばかりじゃないぞっ! 技コーナーだって、しっかりレベルアップしているのだ。以前より見やすく、そしてわかりやすい。写真も大きくして、それぞれの技が与える感動をダイレクトに読者へと訴えかけるっ! でてぇーんっ!! 史上最高の傑作だ!! があわーん!! なにを話したかったかわかんなくなっちゃった。まいいや。とにかく、88年の大改正が見事実現したということじゃ。めでたしめでたし。

新FNNと成長する企画を作り出す！

1989
バグボーイクラブ100回を追う!!

88年の大改正に続き、89年の大改正もいきなりやってきた。たった10号分のサイクルで新企画が登場っ！　というのはとても異例のことであ〜ら奥さま、最近なんかおもしろいことありましたぁ。それがねぇ、なんかパッとしないのよ。楽しいことないかしらねぇ〜。という理由で、企画チェンジをしなければならなかったんだ。88年は、４つの企画だったんだけど、こんどは、６つの企画に増やしてみた。下手なお笑い数撃ちゃウケル、の要領だ。お笑い例を書いて投稿者を増やそうとしたんだけど、逆に例題が悪くて、第一時募集の結果はいまひとつだったというエピソードもあったっけ。あ、アタヒがいけないのか。

そして、技ページだけでなくFNNにも賞品を出すという快挙に踏み出たのであるっ！

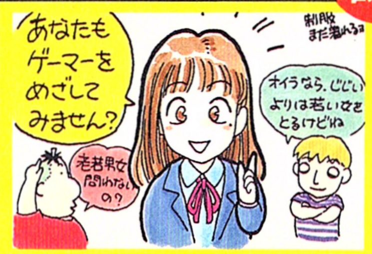
⬅新企画のネタって考えるのが難しい。だから、読者からいただいた企画って、すぐ採用しちゃう。おもしろければね。

⬅プレゼントはポイント制。笑えるネタをドシドシ送ってくれっ！

プレゼントという言葉は、非常に強く、そして頼もしい。その一言でどれだけアタヒが救われたか。うるうる。ま、それはともかく、お笑いページがより一層精進するよう、ＦＮＮにも賞品を出そうじゃないかとあいなった。それも、出せば出すほど得をするシステムで。はじまりは通巻75号から。いまや、全国の投稿者がしのぎを削って、チャンピオンを目指している。キミも挑戦してみようっ！

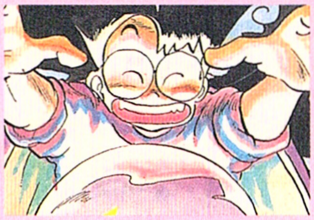
さとみちゃんの人気は衰えることがない。本人は最初のころと比べてずいぶん衰えたけどね。ボゴッ！　あ、いや、大人になったって感じかな。で、どうして高校生だった彼女が必本のゲーマーになれたのか。ちょっと不思議でしょ。なに、簡単なことっす。必本にハガキ出せばいいんすよ。老若男女を問わず、誰でもゲーマーになるチャンスはあるんだよ。

今をときめく「さとみちゃん」の謎



FNNの基を作りあげた鈴木みそ 思い出をおおいに語る

現在は一介の読者さんなんだけど……



思い出をおおいに語る。といわれてもなぁ…。昔の常連ネタは前にコラムでやっちゃったし…。

最近思うことは、もう少しハガキ１枚を大きく載せてもらいたいなあと、読む側として思うくらいかな。ＦＣ座右の銘なんか読みやすくていいもんな。

昔、自分で好きだったコーナーが、パロディでゲームを作っちゃう…えーと名前なんつったっけ…。あっめざせゲームデザイナーだ。あれ誰が復活させてくんないかなあ…。これを見た読者のみなさん。勝手に書いて送ってくれっ。面白いのがあればきっと特集されるはずである。ただあのコーナーは見せ方がムズかしいんだよね。何かプラスアルファが必要だろうなぁ。

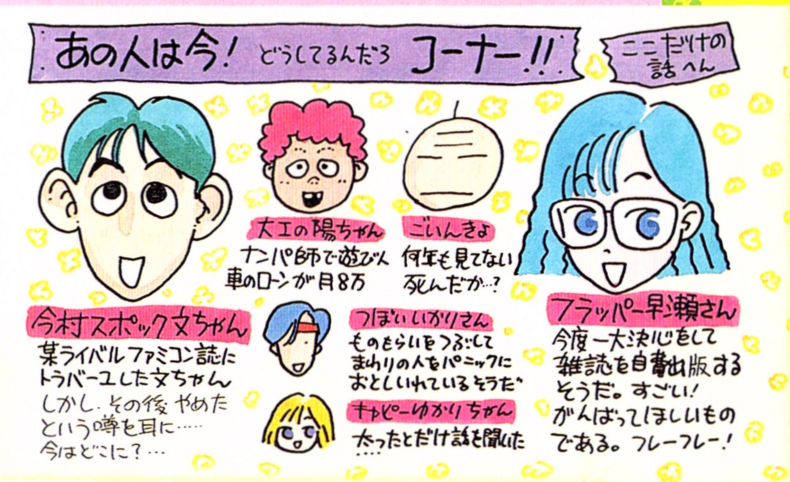
でも本当に復活してほしいのは『ファミコンバラエティ劇場』だ。ファミコン誌創世紀の企画なのに、今だにあれより面白いコーナーに出会ったことがない。

古矢さんやってくんないかなあ。今は読者も大人が増えたし、ドッカーンと受ける気がすんだけどなあ。

ＦＮＮとはなれてしまった。

んなわけで赤松さんがんばってね。スポック文二は元気だろうか。

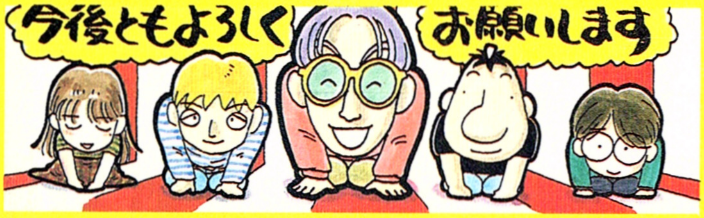
⬇なつかしの人々。ちなみにフラッパー早瀬さんとは今、仕事しているのだ。



そして現在もBBCはつっ走る!!

第97号 付録にもなった!!

通巻100号を目前にして、なんと付録にもなってしまったBBC。レギュラーページとともに、1号で2度オイシイというリッチな企画。基本的には技がメインだったけれど、ちゃっかりお笑いもやっちゃうとこがニクイだろ。次は、お笑いだけで付録を…、なんてやっぱりムリだろうな。



近々さらにパワーアップするというウワサ?

しばらく変化のなかったFNNに、近く大きな動きがあるというウワサがある。ひょっとしたら、メンバーの大幅な入れ替えが、あるかもしれないというウワサだ。次号から気分を一新して再開されるFNNをお楽しみに!

FNN 名作選 4

今は亡き、三国一の大バグ野郎
そして、いくらなんでもいないだろ

⬆新潟県・スライム

⬆滋賀県・鉄管ビール

創刊号からの生き残り 亀仙人 松っちゃん 思い出を語る…

スクープの裏に隠された事実とは…

いやはや、時のたつのは早いもので必本も『創刊100号』。まことにご立派なかぎりじゃ。この場を借りて「おめでとうございます」と言わせていただこう。

必本のシーラカンス。バグボーイの生き証人こと、亀仙松っちゃんとはワシのこと。こんなこと自慢してドーすんのじゃ。

思えば、長くて曲がりくねった道のりだった。必本で一番印象に残っているのはなんてったって、日本中を巻き込んだ『スーマリ256ワールド』に尽きる!!

まあこの手の企画にありがちなんだけど、今だから話そうシリーズとして、あの謎に包まれた『スーマリ256ワールド』の出生の秘密?をバラしちゃおうではないか100号記念ツーことで。どこが記念かサッパリわからないけど。

◆　◆　◆

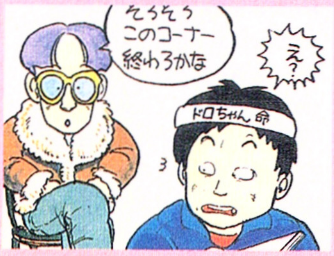
思いだそうとしても思いだせない、必本創刊の頃。本誌で特集した『スーマリ256ワールド』を見て編集部に1人の小学生が遊びに来たのじゃった。で、入ってくるなり編集長の井上さんをつかまえて「オジちゃん、スーマリの9―1の出し方どうやるか知ってる?」

「当たり前だろう。ウチの本に載っているくらいだから知ってるよ」

ガキンチョに向かって、そんなことでエバッてどーするんだ。というウワサもありますが。本当は、9―1の出し方など知らなかったヘンシューチョ。チョッピリ狼狽しながらも、ガキンチョに質問を浴びせたのだった。サスガ。

「ワタシは知っているけど、キミのやりかたはどうやるんだい?」

得意がってガキンチョはやってみせたのである。あの有名な、カセット差し替え技を! だんだん



言葉使いの変わっていくヘンシューチョ。

「ぼくう、私のやり方と同じだ、ワハハ…」

こうして、『スーマリ256ワールド』は、スクープされたのだった。PS・大昔に、必本の表紙になったことがあります。まっ、若ハゲのイカリとゆうことで。ひとつ!

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.41 文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

100号目を駆け抜けるスーパーモナコGP

本誌創刊100号おめでとう！ 当メガドライブクラブからもお祝いの言葉を出しちゃう。おかげで3ページになっちゃって、ユーザーの皆様ゴメンなさいだけども、めでたい号ということでお許しを。このコーナーも41回目だもんな。もうすぐ2周年だぜ。そん時にゃ、何か記念の企画ができるといいな。

MDC Head Line

●ゲームギアの発売日が9月30日にほぼ決定――カラー液晶ゲーム機「ゲームギア」の発売日は、まだ確定ではないものの、ほぼ9月30日となる見通しだ。

●日本テレネット、メガドライブ参入――11月に第1作「ロードバスター」発売予定。

今月発売のメガドライブソフト

フェリオス
■7月20日発売■ナムコ■¥5800(税抜き)

バットマン
■7月27日発売■サン電子■¥6500(税抜き)

サイバーボール
■7月28日発売■セガ■¥6,000(税抜き)

スーパーモナコGP

■セガ
■8月9日発売予定
■¥6000(税抜き)

大ヒット（と言っても差し任えない）した業務用体感ゲームの移植作。F－1レースのシミュレーション。大昔に「モナコGP」というコクピットタイプのレースがあったが、スケールは100万倍になった。スピード感あふれる3Dだ。

◆やっぱりF－1が熱い！出来も良好!!

最近のF－1人気はさすが、と言わしめるものがある。スピードは常に人間の憧れであることを証明してるよね。とは言っても普通の人がF－1に乗るチャンスなんて皆無である。となればハイテクの極み、ゲームの出番ということに相成る。

今だにゲームセンターで現役稼動中のこのゲーム、家庭用に移植されて、それなりのレベルダウンはあるものの、まずまずと言っていい出来だ。何よりスピード感がそがれていないのがうれしい。長く定番ソフトとして売れ続けることであろう。

◆セガのレース物らしい3つのモード

ゲームのプレイモードは3つ。業務用と同じ「SUPER MONACO GP」、コンチネンタルサーカスとして世界を転戦し、No.1ドライバーを目指す「WORLD CHAMPIONSHIP」、その舞台となる16のサーキットを自由に走ることができる「FREE PRACTICE」だ。

なお、どのモードでもミッションを3種類のうちから選ぶことができる。最初はオートマで操縦感をつかみ、徐々に難しいミッションにしていこう。

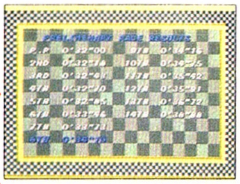
⬆左にミッションの表示がある。コースを見るより、ここを見ていた方がいいかも

⬅ミッションセレクトシーン。最初はオートマチックで加速感をおぼえよう

SUPER MONACO GP

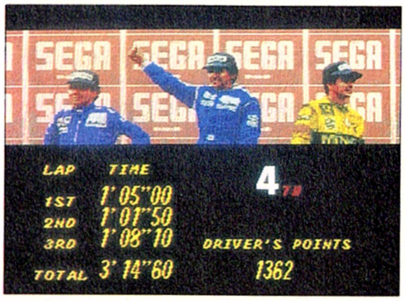
1つでも上のランクに、1秒でも速く走ることを目標とするモードだ。まずは予選から。本番のコースを半分に切ったコースを走り、グリッド順位を決める。そして本選を戦い、完走を目指す。しかし、周回を重ねるごとに特定の順位をキープしていなくてはならない。もっともシンプルで、テクニックの追求指向のプレイヤーにはこのモードが似合う。

⬅さあファイナルラップだ。ここで気を抜かないように



⬅予選は8位。ちょうど真ん中のグリッドだ

⬅ラップタイムの表示。これを3周するのだ



⬆見事完走して4位に喰いこんだ。さらなる精進を続けて、トップはもちろんのこと、高い得点を叩き出そう。速ければ速いほど良い！

WORLD CHAMPIONSHIP

メガドライブ版オリジナルのモード。その名の通り、世界チャンピオンとなり、世界最速の男になってしまおうというわけだ。しかし、チャンプになるのは容易なことではない。どれくらい難しいかというと……、あ、いや、えーと、スーパーハングオンのオリジナルモードが子供の戯れ事に感じられてしまうほどである。幸いにしてパスワード制なので、時間がかかるRPGをプレイしているつもりでやってみるとよかろう。

では実際にプレイしてみる。

まずマシンを見てみよう。チーム名は「MINARAE」。黄色のマシンだ。あまり性能は良くないらしい。

第1戦の舞台はサンマリノGP。入門用か、かなり楽なコースレイアウトになっている。「WARM」で周回数を決めて走ってみる。この間、ミッションを変えてみたりして色いろ試そう。

「RACE」を選ぶとまず予選がスタートする。タイムでグリッドを決めるのだ。結果が出ると、ライバル変更について聞いてくる。これがポイントで、本選は、このライバルに勝てば良いのだ。A～Dクラスの中から1台選ぼう。

本選開始。結着は5周で決められる。

このようにして進んでいくのだが、負けすぎるとゲームオーバーになるぞ。

⬆予選はコース全体を使って行われる。フリープラクティスで走りこんでおこう

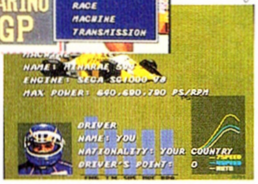
➡予選終了してライバルを選ぼう

➡常にライバルのポジションに気を配るように

⬆ライバルを破って見事に3位入賞だ！この調子で全16戦を勝ち抜こう

⬆チームのグラフィック。ちとさびしい

➡第1戦の表示。女の子をかえてほしかった……



➡きみのマシンだ。まだ今一つの性能だが……

FREE PRACTICE

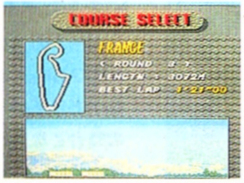
はっきり言って、WORLD CHAMPIONSHIPにいきなり挑んでみたとて、到底良い成績は出せる訳がない。そこでこの「FREE PRACTICE」でびちっと練習するのである。

走りたいコースを選んで、ミッションを決めればスタート。なお、コースセレクト時に見られる、各コースの風景は、それを見るだけでも価値がある。

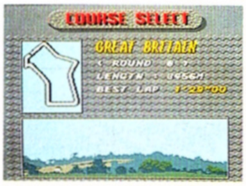
周回数に制限はなく、やめたい時はポーズにしてから抜けられる。

➡実際にプレイしてみる。のんびり走るのもいいね

⬅ワールドチャンピオン第2戦に備えてブラジルのコースを走りこんでおこう

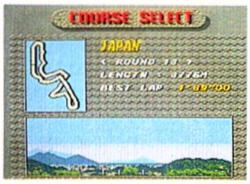


➡山なみが美しいフランスのサーキット



➡小高い丘はいかにもイギリスらしい

➡西ドイツコースはうっそうと繁る森の中に



➡おお、日本！　しかしとんでもないコース

FUN OF SUPER MONACO GP スーパーモナコGPを目いっぱい楽しむ

まずはモードセレクト時に登場する女の子を楽しんでしまおう。F－1には女の子がつきものである。レースクイーンを筆頭に、各チームのギャル(あえてこう言う)たちが笑顔とハイレグを振りまいている。あの子たちにもきっとドロドロしたものがあると思うとなんとなくイヤな気分になるが、このゲームでは1人しかいない。さぞご満悦だろう。そしてオジサンっぽくジロジロ眺め回してみる。セクハラではないぞ。む、意外にトウが立ってるとか、ビキニラインが甘いとか、不埒なことで頭はイッパイになるのであった。でも、楽しいもんね（私だけか)。

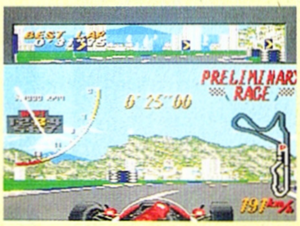
ところで、シフトのアップダウンと左右のコントロールが斜めに入りやすいコントローラーのためうまくいかないことが多い。この対策は、オプションモードで配置変更するか新しいコントローラーを使うことしかない。この手のゲームの宿命と言えるが、いい加減何らかの改善が欲しいところでもある。

最後にひとつ。看板にご注目。地味なものが多いけど、中には笑わせてくれるものも見える。看板ファンは注目。

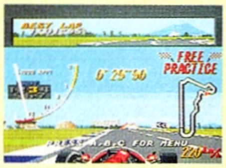
⬆オプションモードで好みのボタン配置に直す。でもAがいいかな

⬅ま、こんなモンでしょうかね。水着の色が気にいらないけど

➡7速ミッションは充分に慣れてから



⬆キビシいコーナリング！ミッションには細心の配慮を！



⬆フランスコースの遠くに見ゆるセガの看板

'90おもちゃショー展示ソフト続報！

月日のたつのは早いもの。おもちゃショーから１ヵ月半たってもう発売が近くなってきたソフトが目白押しなのだ。

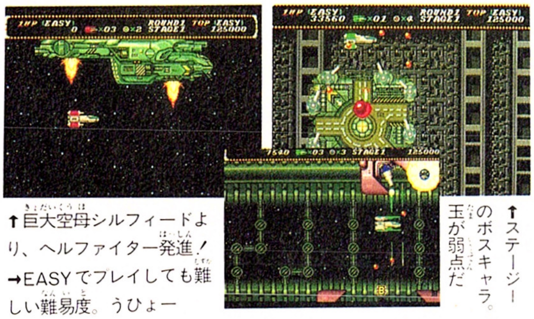
ヘルファイアー

メサイヤ 9月28日発売 ￥6800(税抜き)

グラフィック、BGMともに業務用と遜色なし。待ってたかいがあった！

東亜プラン作の横スクロールシューティングは割と地味だが、それでも完成度は高い。このゲームなんか典型例で、移植の出来も良い。最初から４種類のビームを撃つことができ、ボタンで切り換えて使ってゆく。そのせいか難易度はちょっと高めになっている。

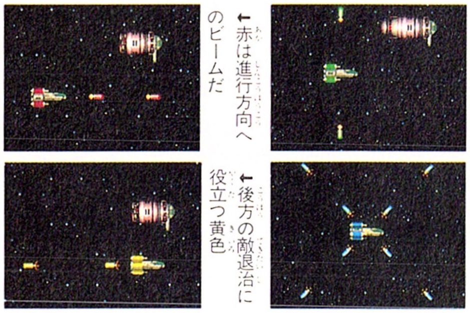
根強いファンの多いゲームだけに、安心してお勧めできる仕上がりになっていることはうれしく思う。



↑巨大空母シルフィードより、ヘルファイター発進！

➡EASYでプレイしても難しい難易度。うひょー

↑ステージ1のボスキャラ。玉が弱点だ



←赤は進行方向へのビームだ

←上下の砲台は緑で攻撃しよう

←後方の敵退治に役立つ黄色

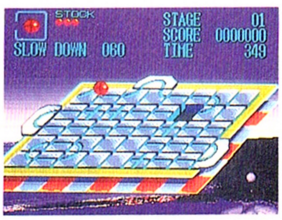
←実はもっとも使える青であった

ジャンクション

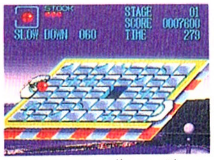
マイクロネット 9月発売予定 価格未定

あせらなきゃいけないのに不思議と心がおちつくパズルアクションゲーム

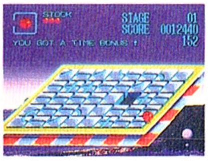
このゲームは実に多くのメディアに移植されている。その中でも１、２の出来を争うと言っても良かろう。要するに転がる玉の先にルートを作り、全ポイントを通過させればＯＫという内容だ。組み替えに頭をかなり使う。無機質なグラフィックが味を出している。



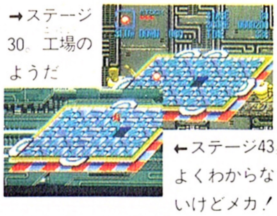
←ステージの開始直後。ボールのスピードは遅い



↑ポイントを消す。残るはあと１つ



↑すべてのポイントを消した時点でクリアとなる



➡ステージ30。工場のようだ

←ステージ43。よくわからないけどメカ！

四天明王

シグマ商事 8月上旬発売予定 ￥6200(税抜き)

グラフィックに命を賭けたハデハデ忍者アクション！

４人の個性的な忍者の中から１人を選び、戦い進んでゆくオーソドックスなアクションゲーム。グラフィックにかなりの気合が見られ、特にパワーアップ時の攻撃表現は見ものだ。ちょっとキャラが小さいのが…。

➡パワーがみなぎり、強力な回転武器と化した。撃ちまくりっ

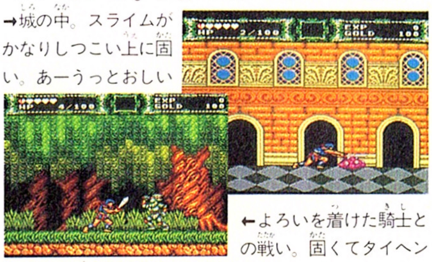
←敵を一撃で倒す必殺の術なのである！

ヴァザム

トレコ 11月発売予定 価格未定

斬る！叩く！のアクションRPG。ちょっとレトロっぽい

戦士タイプの主人公が、敵を倒していって成長し、さらに謎を解いていくというアクションRPGの王道を進むゲームだ。謎に関してはまだ不明だが、うまく盛り上げてくれれば……の期待を感じさせてくれる。



➡城の中。スライムがかなりしつこい上に固い。あーうっとおしい

←よろいを着けた騎士との戦い。固くてタイヘン

バーニングフォース

ナムコ 10月発売予定 ￥5800(税抜き)

３Ｄの中をひろみちゃんが駆けめぐるシューティング！

グラフィック面ではさすがに業務用より見劣りするのは否めない。けど、フェリオスで感じられた努力はより洗練されてきたみたい。女子大生天現寺ひろみちゃんがスペースファイターになるための訓練をしているという設定。昼と夜に分かれており、それぞれエアバイクとエアプレーンでの戦闘だ。やられた時がヘンでカワイイ。

←コイツがボスキャラである。倒すと次の日へ

➡柱にぶつからずにアイテムを取ろう

←最初はエアバイクで昼間の戦闘訓練。地平を走る

←ジャンプしてアイテムを取る。軽快に行きましょ

MEGA DRIVER'S SLOON

メガドライブサロン

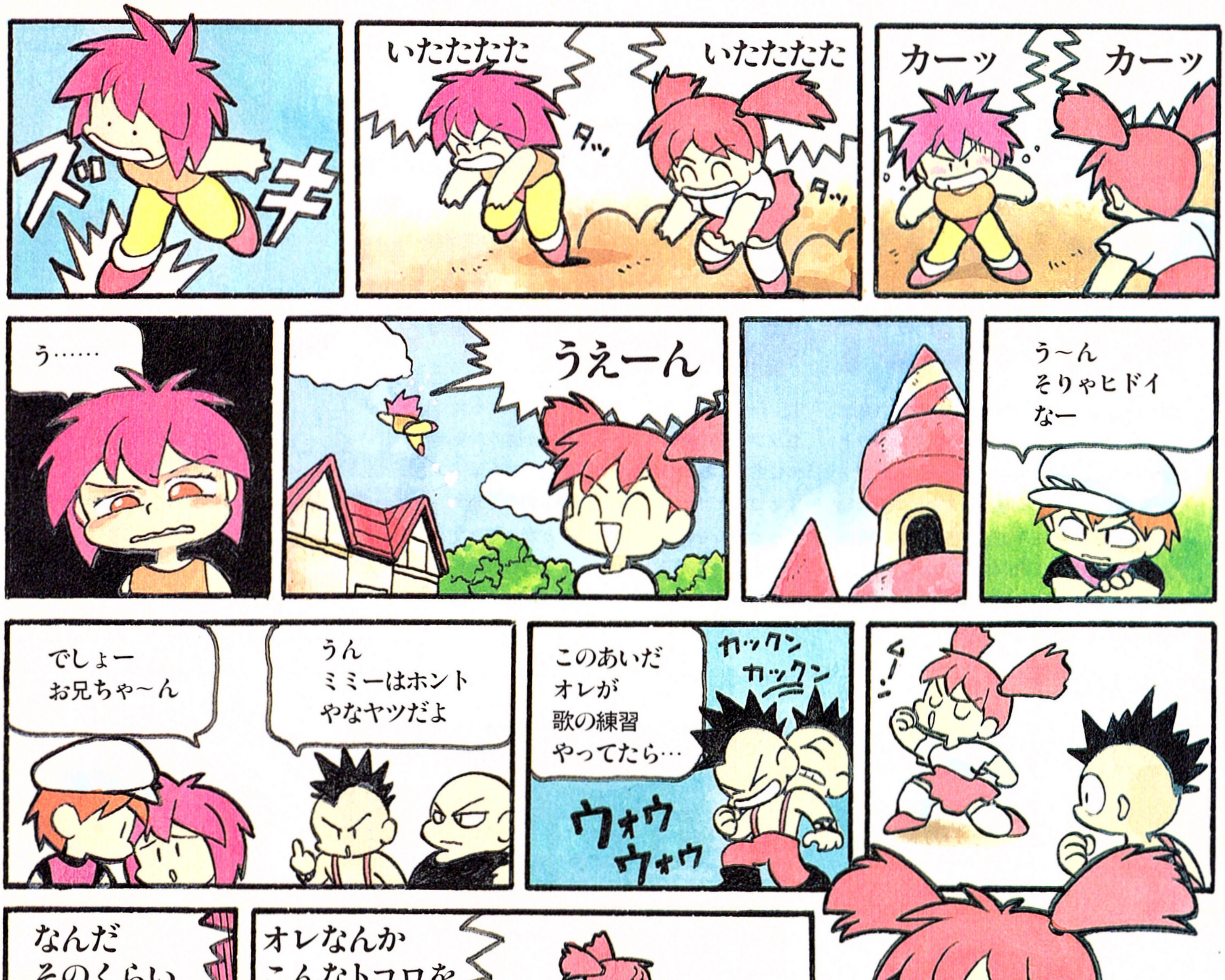
最近事務所を構えた成沢です。これまでは自宅と仕事場を兼用させてたんだけど、まあ色いろとあって別々にしたのだ。自転車通勤の毎日であります。

どーでもいい事を言ってしまったが、最近私がハマっているゲームは「コラムス」と「飛龍の拳３」の２作だ。特に「コラムス」はいいねえ。サルのラッキョむきみたいに遊んじまう。うまく連鎖した時の快感はテトリス以上じゃないかな。４回ぐらい続けて消えるとあっけに取られて、次の宝石をどうしたらいいかわかんなくなっちゃうほど。値段も安いし、まぎれもないおススメソフトですよ。「飛龍の拳３」はただの趣味ね。人には勧めないけど、私は大好きだ。

常連のMINOと全開のキムから「サンダーフォースIII」についての感想が届いております。両名ともにご満足のよう。私も買ったんだけど、あの難しさにはヘキエキさせられたね。でも、パターンをつかむこと自体はさほど苦しまないし、何よりもハデなのはよろしい。シューティングゲームが心から好きな人にはいいんじゃないかな。

メガドライブもソフト数がずいぶん増えてきて、現行の構成じゃそろそろツラくなってきた。近々リニューアルの予定。意見をお待ちしております。

いつも元気なクインティが大活躍!!
クインティ
Quinty
④まねっこミミーをやっつけろ
—前編—　のまき
by 杉森建
ガ
あ
ばた
……
いた～い
…
あー
はずかし…
チラ
?
いった
～い…
すっ
ミッ
ミミー!!
まっ
まずいっ
ばっー


ズキ
いたたたた
いたたたた
タッ
タッ
カーッ
カーッ
う……
うえーん
う～ん
そりゃヒドイ
なー
でしょー
お兄ちゃ～ん
うん
ミミーはホント
やなヤツだよ
このあいだ
オレが
歌の練習
やってたら…
カックン
カックン
ウォウ
ウォウ
なんだ
そのくらい
オレなんか
こんなトコロを
マネされ
たんだぞ
カクカク
ウィーン
そっそりゃ
ハズカシイ
なっ……
言うんじゃ
なかったな
うーん
なんとかアイツを
ギャフンといわす
方法はないかなー
ギャフン？
つづく

次号もお楽しみに——

SUPER GOLD

読者プレゼント
NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

10名

「ナツメTシャツ」
(ナツメ)

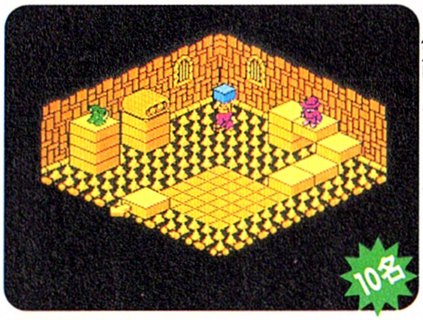
応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは8月3日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.19の予定です。

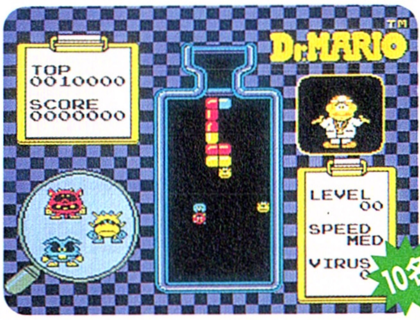
読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。

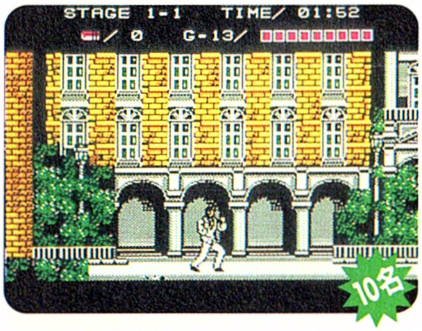
①キャプテン翼2（テクモ）



②ソルスティス（エピック・ソニー）



③Dr.マリオ（任天堂）



④ゴルゴ13・イカロスの謎（ビック東海）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、８月３日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.19のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.11 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・宇野国久　青森県・広田良明　秋田県・大石順平　山形県・石渡明　茨城県・篠崎緑　栃木県・飯森賢一　群馬県・池間繁之　山梨県・今枝文行　東京都・羽角秋雄　東京都・山田秀行　神奈川県・信田吾朗　静岡県・海野晴枝　愛知県・浮間久夫　大阪府・岩崎辰也　兵庫県・倉田真由美　広島県・石川和典　香川県・黒川雄也　福岡県・谷川直哉　大分県・溝川粂夫　鹿児島県・鈴木幹子　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・蒔田実　山形県・下田礼子　新潟県・青山久弘　富山県・白妙幸雄　石川県・細川充明　福島県・米川歩　東京都・磯崎新　神奈川県・市ノ瀬絹代　和歌山県・天野優子　滋賀県・田所斗紀夫　兵庫県・河野喜信　徳島県・山科啓二　高知県・及川葉子　広島県・水上強　佐賀県・渡部典道　長崎県・沼田昇平　宮崎県・長沢貴文　熊本県・須藤弘　鹿児島県・九住秀子　沖縄県・新崎ゆかり　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・臼井久範　新潟県・岡安敬介　山形県・菊池文夫　山梨県・鶴巻修太　東京都・宇部優作　東京都・佐々木亨　長野県・古川明仁　静岡県・塩田邦彦　愛知県・塚本泰成　大阪府・清根留美子　京都府・下城恭平　奈良県・三輪町子　奈良県・瀬戸口彰良　兵庫県・宇佐美毅　山口県・舟津浩　島根県・真宮和広　大分県・一谷伸弘　長崎県・池野学　宮崎県・足立慶太　熊本県・曽根都　他20名

★「ゲームボーイミュージック」CD

東京都・和田久志　京都府・石川紀子　他８名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①イースII

秋田県・緒方正之　山形県・尾鷲清美　茨城県・松本良樹　東京都・関川尚也　愛知県・田所習作　大阪府・安田政喜　広島県・宮田広道　鳥取県・野根等　福岡県・守山重吉　長崎県・吉田直人

②じゃじゃ丸撃摩伝

福島県・布川郁子　栃木県・坂田智広　群馬県・野崎繁春　東京都・幸田久充　神奈川県・城田毅郎　愛知県・三木浩司　愛媛県・村岡邦男　岡山県・紫川映美　島根県・佐藤文也　福岡県・赤松英樹

③なんてったって!!ベースボール

北海道・山田久紀　青森県・池ノ内信司　新潟県・潮田透　茨城県・小谷順子　東京都・北野春彦　長野県・大坂次郎　滋賀県・阿波村秀人　京都府・鈴木愛美　兵庫県・中田明　鹿児島県・比良英治

④ゲート・イン

北海道・行田淳子　福島県・木田冬美　山形県・小野田正　栃木県・窪田公平　愛知県・日野修造　大阪府・谷崎幸弘　岡山県・飯塚浩久　広島県・出口今日子　香川県・桜田剛　長崎県・駒江浩之

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

BOOK ファンタジーコミック

エニックスより「コミック ファンタジーワールド」―エニックス・ファンタジーコミック大賞受賞作品集―が発売された。

この本は、500作を超える一般よりの応募作品の中から厳選されたファンタジーコミックを集めた作品集。力作の中からさらに選びぬかれたものばかりでこの1冊まるごとファンタジーワールドのかたまり。ファンタジーが好きな人、コミックが好きな人、両方とも好きな人にお勧めの一冊だね。

定価880円(税込み) 発売元 エニックス出版局

↑「コミック ファンタジーワールド」定価880円(税込み) 発売元・エニックス出版局

EVENT タイトー夏祭り

今年もタイトーのサマーフェスティバルがやって来た!

今年は7月20日に発売された「ブライファイター」のキャンペーンもかねて―BRAI FIGHTER真夏の決戦―というタイトル。「ブライファイター」の競技大会や新作ソフト情報コーナー、スーパーファミコン用ソフトタイトル発表などなど内容もりだくさん。

8月8日・札幌・朝日ホール、8月11日・東京・カレッジミュージアム、8月14日・福岡・博多スターレーン、8月17日・大阪・MIDシアター、8月19日・名古屋・テレピアホール。入場無料。各、開催時間は12:00～17:30。

尚、「ブライファイター」の競技大会は各地先着300名まで。フェスティバルの内容に関する問い合わせ先、サマーフェスティバル事務局、03(222)4811。

EVENT FFショップ

スクウェアのアンテナショップとして大盛況だった代々木のファイナルファンタジーオフィシャルショップが8月12日で閉店することになった。そこで閉店記念(?)のイベントのお知らせ。

8月10日～12日までの3日間、代々木のオフィシャルショップでスクウェアクイズ大会が実施される。参加者にはもれなく記念品がもらえる。12時、2時、3時、4時、5時の5回。参加受け付けは早い者勝ちなので試合当日はオフィシャルショップに他人よりちょい早めに来ること。なおそれとは別にFFⅢカレンダーを10名にプレゼント。こちわの応募宛先は必勝本「FFⅢカレンダー係」まで。8/3当日消印有効。

DEBUT ミス「リリア」

人気ゲーム「イース」(日本ファルコム)の中に登場する可憐で清楚な美少女「リリア」の人気の盛りあがりの中で現実に存在する少女達からこのリリアにピッタリの「ミス・リリア」を公募し、「ミス・リリア」が誕生した。1873名の応募者の中から3月26日、新宿ルミネACTで行われた最終審査の結果選ばれたのは杉本理恵ちゃん。理恵ちゃんは昭和49年生まれの15歳。大阪府出身の女の子、天秤座のB型。ちなみに現在堀越高等学校在学中。

7月21日に「Lilia」というデビューアルバムを発売し、芸能界入りを果たす。テレビや雑誌で目にしたら応援してあげようね。CD:¥1800(税抜き価格) 発売元:キングレコード

ALBUM キングレコードよりアルバム発売のお知らせ

アクションRPGで知らない人はいない「イース」「イースII」。

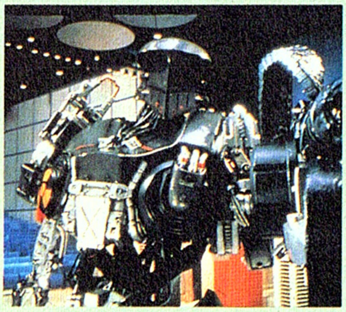
このゲームのサウンドを余すところなく、全曲新アレンジで収録したCD2枚組が発売される。Disk 1は、このシリーズでおなじみの米光亮による全曲スペシャルバージョン。Disk 2は、各種のバージョンよりセレクトしたもの。初回特典として、今ならカラーピクチャーディスクなのだ。¥3800「PERFECT COLLECTION Y's」

次は「パロディウスだ!」のアルバムのお知らせ。これはコナミ矩形波倶楽部のアレンジとオリジナルゲームのサントラの組み合わせアルバム。アレンジの中の「イントロダクション」と「アイランズ・オブ・ドリーム」にはドルビー・サラウンド・システムを使用してあるのでこのシステムを持っている人、試してみる価値があるぞ。

「パロディウスだ!」 CT:2800、CD:2500

CINEMA 映画

ロボコップ2



ロボコップの活躍も空しく、デトロイトは犯罪があふれる無法地帯と化していた。一方、ロボコップを生み出した巨大企業オムニ社は〝ロボコップ2号〟の開発に着手していた。しかしその真の目的はデトロイトを私有化することにある。しかも〝ロボコップ2号〟には狂暴な犯罪者の脳が使われた…。

冒頭からハードなバイオレンス・シーンがたたみかけるように連続する。前作のドラマティックな展開とはうって変わったショッキングなサイバー・バイオレンスに仕上がっている。特にロボコップの大胆な行動には驚かされた。バイクに乗って犯人を追いつめたり、オムニ社の命令を拒絶したり、時にはジョークともとれるセリフまで飛び出す。前作で描かれたロボコップの精神的かっとうはどうなったんだ、

と怒るファンもいるかもしれない。しかしロボットにされた人間の悲劇は本作にもちゃんと受け継がれている。ロボコップはあるコトがきっかけで悩むことをやめてしまう。しかしそれは自分がかつて人間であった過去を捨て去ったことでもある。不死身の体に加え鋼鉄の精神を得たロボコップ。しかしその心はあまりにも孤独だった。

公開データ

ロボコップ2　ワーナー・ブラザーズ配給　7月27日公開　監督：アービン・カーシュナー　脚本：フランク・ミラー、ウォーロン・グリーン　出演：ピーター・ウェラー、ナンシー・アレン　'90・米

VIDEO ビデオ

天外魔境・自来也おぼろ変

CD－ROMの傑作RPG「天外魔境」が今度はビデオ・アニメでお目見えする。ゲーム版の方もよく動き、よくしゃべる、CD－ROMならではの作品だったからアニメの世界にもすんなり入り込めるはず。原作・総監督は「ビックリマン」「ワタル」「桃太郎伝説」などゲームとアニメの仲人はベテランの広井王子。キャラ絵や声優のキャスティングはゲーム版とほとんど同じ。さらに「未来少年コナン」の大塚康生が作画監修を手掛けている。

ストーリーはゲーム版とも小説版とも違うオリジナルで上之巻、下之巻の2巻完結となっている。

炎の忍術を操るガマ族の自来也は、あざやかで派手な手口で有名な怪盗忍者。ある日自来也は親分の雲切りから、この世の全てを支配する力を持った秘宝の話を聞き出す。雲切りが止めるのも構わず自来也は秘宝が眠る白鷹城城下へ向かった。そこで自来也は邪神斎率いる紅蜘蛛党忍者と衝突してしまう…。

最近はゲームのアニメ化が多く、中にはゲームをプレイしてないと面白くないものもある。でも「天外魔境」の場合、キャラクター設定や基本コンセプトがよくできているのでゲームをプレイしてなくても十分楽しめるよ。

発売データ

天外魔境・自来也おぼろ変　タカラ　7月27日（上之巻）8月24日（下之巻）各4944円（税込）ＶＨＳ／カラー　50分　原作・総監督：広井王子　声：岩田光雄、塩沢兼人、江森浩子、佐久間レイ、他

EVENT イベント

第5回アニメサザエさん展開催

昭和44年の放送開始以来あらゆる世代に親しまれている国民的アニメ「サザエさん」。この「サザエさん」の世界をより身近にしてくれるのが「アニメサザエさん展」だ。今年で5年目をむかえたこのイベントが内容を一層充実させて7月20日より開催される。過去放送された名作集や磯野家の模型、あさひが丘の地図、なぞなぞランドなど楽しいコーナーがいっぱい。1日遊べばキミも「サザエさん」博士だ！

開催データ

第5回アニメサザエさん展　長谷川美術館　東京都世田谷区桜新町1－30－6　期間：7月20日㊎～9月2日㈰休館日：毎週月曜日　開館時間：AM10：00～PM5：00　入館料：一般　500円　大高生400円　中小生　300円　問い合わせ：03(701)8766

天外魔境夏休み特別上映会

ビデオのコーナーで紹介した「天外魔境・自来也おぼろ変」の上映会が東京と大阪で催される。内容はビデオ作品（上、下巻）の上映と声優トークショー、セル画やポスター等が当たるお楽しみ抽選会と盛りだくさん。東京は8月7日虎の門ホール、大阪は8月28日大阪市中央公会堂。なお午前の部（10時～）と午後の部（2時～）にわかれていて大阪のみ午前の部の上映作品が異なる（魔動王グランゾート）ので注意！　お申し込みは往復葉書に住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望時間、返信用葉書にも住所・氏名を明記して〒104　東京都中央区銀座6－14－2　野田ビル5F　㈱タカラ　ビデオ事業部「天外魔境上映会」係まで。応募の〆切は東京が8月1日、大阪が8月10日、当日消印有効。東京だけでも3000名だからチャンスは大きいぞ。

Vol.14「パズル天国」の答え

1 2 3+4 5
-6 7+8-9=100

（記号4個）

TV テレビ INFORMATION

オカルト映画でよくウワサされるのが撮影中に本当に起こってしまった怪奇現象。テレビの心霊番組にはそんなことないのかな？と調べてみたら…

夏の風物テレビ、怪奇・心霊番組の制作はおはらいからはじまる…

この時期テレビを賑わすのは心霊、怪奇などのいわゆる納涼番組。見てる方は「どーせヤラセだろう」なんて好き勝手を言ってられるけど、作ってる方はちょっとしたハプニングにも神経をすり減らしているらしい。

テレビ局ではこの手の番組をつくる前に御祓をしておくというのが常識である。「世にも奇妙な物語」（フジテレビ）のスタッフは「うちは心霊ものではないんですが御祓はしておきました。それくらいは当然でしょう」と語る。

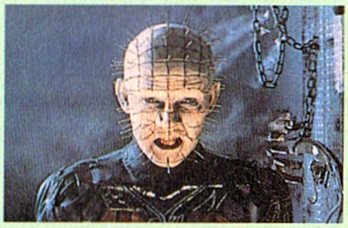
彼らが御祓をしたのは東京は永田町にある、日枝神社。ちょうど周りをテレビ局が囲んでいるせいかテレビ局からの依頼は年に10回ぐらいあるという。そして心霊、怪奇ものの大御所「あなたの知らない世界」（日本テレビ）のスタッフもここで御祓をしていたことがわかった。「撮影中に照明が落ちてくる、なんて怪奇現象はザラですよ。ある時、体の表面に文字が浮き出てくると言う人が来たんです。スタッフは誰も信じなくてずっと見張ってたんですが新幹線で移動中にそれを見たときはさすがに驚きました。以前この番組の司会をしていた方が5年位前に交通事故にあって半身不随の重症を負ったんです。誰かがたたりだって言ったわけじゃないんですが…実はその頃からなんですよ、御祓を始めたのは」。とはプロデューサーの談。彼らにとって御祓は真剣そのものだそうだ。番組を見てる方は大丈夫なのかな？

←「世にも奇妙な物語」毎週木曜　フジテレビ系　PM8：00〜8：54

←「あなたの知らない世界」8月13日〜17日　おもいっきりテレビ」の中で放送

異色のホラー映画「ヘル・レイザー」

あのスティーブン・キングに「彼の作品を読むと、ほかのホラー作家はこの10年間眠っていたような気にさせられる」と言わしめた、鬼才クライブ・バーカーが原作・脚本・監督をつとめたファンタジー・ホラー。いかにも怖そーなんだけど、これが意外に笑える映画なんだ。ルービック・キューブ型のカギを組み替えると、地獄の門番が現れる。あの顔中に針が刺さってるのがそうなんだけど身かけによらず紳士で妙なキャラクターなんだよね。ストーリー展開も突飛で、ホラー映画を見慣れた人でも先を予想するのは難しいかも。全て計算づくだとしたらクライブ・バーカーって相当スゴイ人だ。



7／26㈭　木曜洋画劇場「ヘル・レイザー」テレビ東京系　PM9：02〜10：54　出演：アシュレー・ローレンス、他（テレビ初）

ルパン三世の最新作が2時間特番でO・A

レギュラー放送が打ち切られた後も根強い人気を誇り単発番組や映画で復活している「ルパン三世」。その最新作「ルパン三世〜ヘミングウェイ・ペーパーの謎」が2時間の特番で放送される。昨年4月に放送された「バイ・バイ・リバティー・危機一発」と同じく「あぶない刑事」の柏原寛司がイカしたストーリーを描きあげた。

地中海の孤島コルカカに眠る財宝のありかがヘミングウェイの幻の小説に示されている。それを知ったルパンは単身コルカカに乗り込むが島は内戦状態で宝探しどころではなかった。そして内戦の両陣営には次元と五ェ門が用心棒としてやとわれていることを知る。

7／20㈮　金曜ロードショー「ルパン三世〜ヘミングウェイ・ペーパーの謎〜」日本テレビ系　PM9：00〜10：52

そのほかのおすすめ番組（7／24〜7／31）

7／21㈯'90ワールドカップサッカー総集編 NHK総合　PM8:00〜9:00	●世界中の熱い視線を集めたワールドカップサッカー。全52試合の記録を厳選して1時間にまとめたハイライト集。
7／25水水曜ロードショー「マリリンに逢いたい」TBS系　PM9:00〜10:54	●ニュースでも紹介された「恋人(犬)に会うため、海を泳いで渡ったオス犬・シロ」の実話をほのぼのと描いた動物映画。
7／27㈮MILD SEVEN WORLD「これがグレートヒマラヤだ！」日本テレビ系　PM9:00〜10:52	●"白き神々の座"と呼ばれるヒマラヤ山脈。5ヵ国にまたがる広大な山脈の様々な顔、自然を美麗な映像でつづる。
7／28㈯'90夏休みプレイスポット情報 TBS　PM3:00〜3:54	●夏休みに開催されるイベントやプレイ・スポットの情報をリポート。夏休みの計画が埋まってない人は参考にしよう。
7／28㈯ゴールデン洋画劇場「八つ墓村」フジテレビ系　PM9:02〜10:54	●金田一耕助を"寅さん"こと渥美清が演じた異色作。そのほか荻原健一、山崎努、小川真由美と豪華な出演者が共演。

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後5時〜5時30分

7/26　ファミっ子チャレンジランド！はコナミの「クォース」。最新ソフト情報は「日本一の名監督」(アスミック)「SDガンダム外伝」(バンダイ)、ほか。攻略塾は「チップとデールの大作戦」(カプコン)。ゲームボーイアタック！は「ツインビーだ!!」(コナミ)と「ダックテールス」(カプコン)、そして「パイプドリーム」(ビー・ピー・エス)の攻略だ。情報局はコナミでゲストは尾花氏。

(8/2の内容は未定)

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京 毎週火曜日午後6時〜6時25分

7/24　情報コーナーではポータブルゲーム用ソフトのベスト5を発表。先取りコーナーは「ゴモラスピード」(UPL)と9月21日発売の「桃太郎活劇」。新作コーナーでは「イメージファイト」(アイレム)を紹介する。

7/31　情報コーナーは「ニュージーランドストーリー」のボス攻略。新作コーナーにはPCエンジンに参入したテンゲンの第1作目「KLAX」が登場。先取り〜は「みつばち学園」他。

ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET

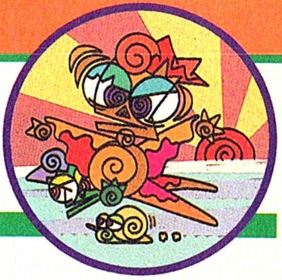
そーか100号か。かんがいぶかいもんがあるよなー。そういえばはじめてファミコンの本体買ったとき3本ソフトが抱き合わせでついてきたよなー。フロントラインとバンゲリングベイとスパルタンXだったんだよなー。なつかしなー。フロントラインやりてーなー。あれ捨てちゃったのかなー。では今号もいってみましょー。

はい。データイーストから2本リトルマジックに神宮寺さん。それからキャラクターがよく描けてるグレムリンはサン電子から。アイレムからはレジェンドオブヒーロートンマ。なんちゅうタイトルやねん。それからそれからブロディアランドにぎゃん自己2。シャドウブレインはちょっと変だぞ。はーい。読んでみてねー。

リトルマジック ―― 140
探偵神宮寺三郎～時の過ぎゆくままに～ ―― 141
グレムリン ―― 142
レジェンドオブヒーロートンマ ―― 143
ブロディアランド ―― 143
マジックジョン ―― 144
ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ―― 144
シャドウブレイン ―― 144
パジャマヒーロー ―― 145
雀豪 ―― 145
ファミコン地獄耳 ―― 145

LITTLE MAGIC

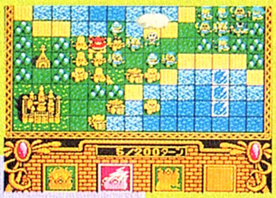
リトルマジック



剣と魔法のファンタジックな世界を舞台にしたゲームと聞けば、誰もがＲＰＧを思い描くんじゃないかな？　でも、この『リトルマジック』は違うんだ。これはれっきとしたシミュレーションゲームなんだよ。当然ユニットは戦士や僧呂や魔法使いで、魔法もガンガン使えるんだ。なんか面白そうで、ちょっと気にかかるゲームだよね。

M・A・G・I・C

このゲームには数々の魔法が存在する。火の精を呼んだり、雷を敵に落としたり、氷の呪文で海を凍らせたりできるのだ。



➡魔法使いが雷雲を呼び、遠くの敵にかみなりを落としたところ

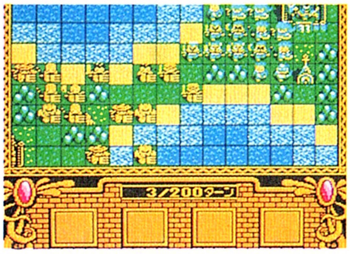
⬅精霊を呼び、敵と対戦させることもできる。使い捨てだけどね

ファンタジー世界を制するために戦うんだ！

剣士や僧呂や半魚人を率いて敵の城まで勝ち進め！

このゲームはシミュレーションゲームだ。ターンごとにユニットを雇い、そのユニットを配置させ、戦闘し、領土を拡大して敵の城を占領するのが目的のゲームなのだ。

では、どこが普通のシミュレーションと違うかというと、それはユニットだ。戦士や僧侶、魔法使いはもちろん、半魚人や巨人、バードマンなどがこのゲームのユニットなのだ。こいつらの特性をうまく利用しないと、このゲームは楽しめないということだ。



⬅これがメインになるマップ画面。このようなマップが20数個準備されている。どれもあまり広くない

剣で戦闘、魔法で攻撃。どちらも上手に使って勝利をめざそう

モードは全部で３種類！どれを最初に遊ぼうか？

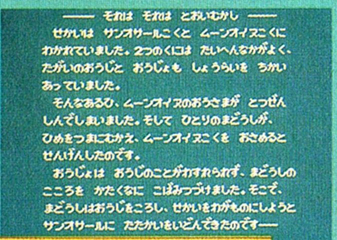
このゲームには、３つのモードが準備されている。それを簡単に説明しよう。

『魔導士の陰謀』は、６つのマップが準備されている対ＣＯＭ専用のモード。マップをクリアする度に雇える仲間の種類が増え、次のマップではより高度な思考が必要とされるのだ。いわば初心者にゲームシステムを理解してもらうためのモードだ。

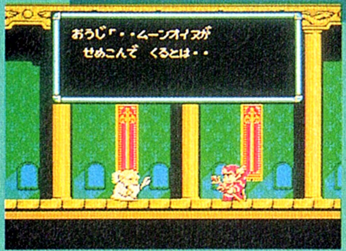
『対戦モード』には20の独立したマップが準備されている。どれからプレイするのも可能。対ＣＯＭはもちろん、人間同士の対戦もできる。

『バトルモード』は、ユニット同士の戦闘だけを楽しむモード。ここで戦闘の腕を磨いたり、ユニットの個性をつかむのだ。

魔導士の陰謀



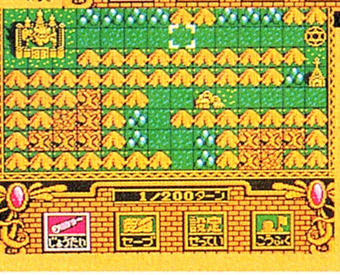
➡サンオサール国に、突然魔導士が攻め込んできた



⬅君は王子となり、自軍を率いて魔導士と戦かうのだ

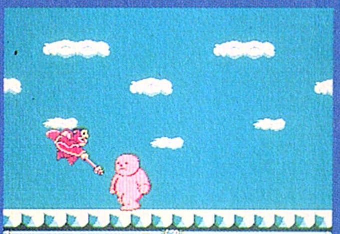
対戦モード

➡このモードでは20の個性的なマップが準備されている

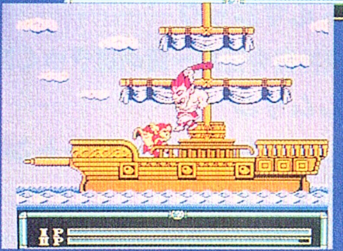


⬅山だらけのマップもある。ユニットの移動順序が鍵

バトルモード

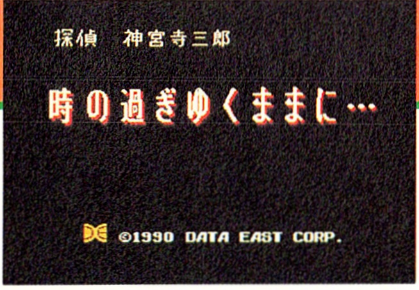


➡戦闘画面はアクションとなる。ＣＯＭ任せでもいいけど



⬅戦闘は場所を選ばない。これは船の上での決死の戦い

©1990 DATA EAST



／データイースト／9月下旬発売／￥4900（税抜き）

TANTEI JINGUJI-SABURO

探偵・神宮寺三郎 〜時の過ぎゆくままに〜

物語

「ズタ…？」

俺は自分の目を疑った。ふらりと足を向けた新宿中央公園でのことだ。事務所に戻ろうとしたそのとき、俺の目に映った1匹の犬は、ズタにそっくりだったからだ。

結局、その犬はズタではなかった。見間違いだったので。が、このとき俺の脳裏には過去の思い出が鮮やかに蘇っていた。

そう、あれはちょうど1年前のこと…。

←ゲームはいきなり回想シーンへと突入するのだ

←熊野警部が事務所を訪れた。なにやら頼みがあるらしい

←熊野警部は引退した警察犬のズタを預かってくれと言う

←そんな時、ヤクザの親分から突然仕事の依頼が舞い込む

待ちくたびれた人もいたでしょう。出るのかどうか不安になっていた人もいたでしょう。でも御安心下さい。神宮寺三郎は、今年も元気に活躍します。新宿、横浜、鈴鹿と、1作ごとに舞台は変わり、今回の4作目では古巣新宿へ戻ってきました。さて、今回はどんな事件が彼を待っているのでしょう。

AVGファン待望のシリーズ、4作目が登場

みなさん、おまちどうさま、神宮寺三郎が帰ってきた

神宮寺三郎シリーズをプレイしたことのない人のために、簡単な解説をしよう。神宮寺三郎は、新宿歌舞伎町に事務所を構えるハードボイルド風の探偵だ。しかし、クールな言葉の端々には優しさがにじみ出てしまい、どうやらハードボイルドにはなりきれない男らしい。そんな人間味あふれるキャラクターこそが神宮寺三郎である。その彼を主人公とするAVGが神宮寺三郎シリーズで、今までに3作がリリースされている。どの作品も神宮寺三郎の魅力が最大限に生かされた、なかなか良作のAVGだ。

←やはり神宮寺には新宿がよく似合う。『たばこ吸う』コマンドも健在だ

そして、とうとう4作目の登場だ。今回も今までの3作に同じように、神宮寺三郎の魅力たっぷりの作品に仕上がっている。

古巣新宿を舞台に、神宮寺三郎は活躍する

神宮寺三郎の口から語られるセピア色の思い出の日々…

今回の物語は、主人公である神宮寺三郎が昔の思い出を語る形で物語がスタートする。つまり、プレイヤーは神宮寺三郎の過去の出来事を追体験することになるのだ。ゲームクリア時に、プレイヤーは彼と思い出を共有することになり、神宮寺三郎個人に思い入れがある人には2倍楽しめる作りになっている。

もちろん、助手の御苑洋子や、良き友人である熊野警部などの準主役達もしっかりと登場し、ゲームに味わいを添えている。さらにシリーズファンには御馴染みの、ヤクザの豪造親分も登場。なんと今回の事件は、その豪造親分から電話がかかってくるところから始まるのだ。

さて、どんな事件が彼を待っていたのか？それはプレイしてみてのお楽しみだ。

←忘れられぬ遠い日々。神宮寺の脳裏に、ある事件の記憶がよみがえる

→よき友人であり、仕事の上でも助力を惜しまない熊野警部。今回も堂々の登場

←隠れファンが多いと噂の御苑洋子ももちろん登場する。知性あふれる美女である

／サン電子／9月発売予定／価格未定

NEW SOFT STREET

GREMLINS 2

グレムリン2

みんなグレムリンていう映画知ってる？不思議でかわいい生物モグワイが出てくるやつ。そう、それ。実はこの9月に映画のPART2が日本で上映されるんだけど、それと同時期にサン電子からゲームも発売されるんだ。これはちょっと目が離せないよね。そういうことでちょっと紹介をしちゃうぞ。

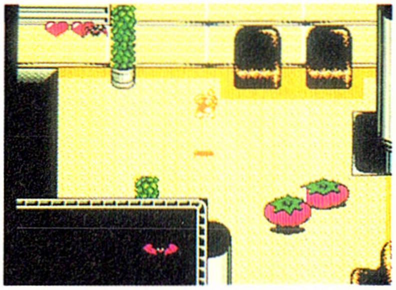
ハイグレードなビジュアル

↑各ステージの間には、上のようなクォリティの高いビジュアルシーンが流れる。もちろん映画通りに話は進むので、映画を見てから遊ぶとかなり楽しめるのではないのでしょうか。

全米で大人気！かわいいモグワイちゃんだ！

バットマンに続いて、映画のゲーム化の第2弾だぞ

この「グレムリン2」は、ゲームの展開が映画のストーリー通りに進んで行く、トップビュー型（上から見た画面）のアクションゲームなのだ。君はモグワイのギズモくんを操作して、グレムリン達に占拠されてしまった高層ビルをもとに戻すため、唯一人間の協力者であるビリーとケイトと共に凶悪なグレムリン達に戦いを挑むんだ。しかし、ビル内のバイオ研究所を襲った彼らは、自分達の体をより強力に作り替えていき、より凶暴になっていたのだ！がんばれ勝てるかギズモくん！



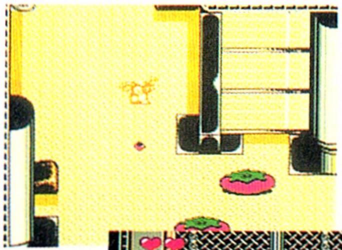
←悪魔グレムリンが占拠してしまったビルの中は穴ボコと罠でいっぱいだ

ちっちゃい体で全5ステージを突破する！

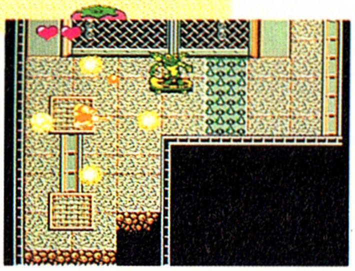
こんな危ないこと二度とさせちゃいけませんことよ！

小さい体を利用して、なんとかビル内に潜入したギズモくん。しかし、ビルはグレムリンやバイオ研究所から逃げ出した動物たちによって荒れほうだいになっていた。

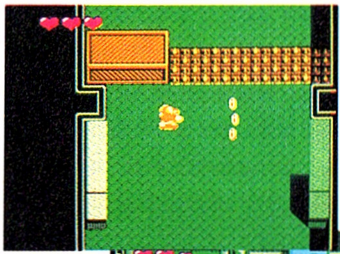
さあ、これからが君の腕の見せ所。ギズモくんのライフは最初は3つ。通路上にある穴に落ちたり、針山や敵に接触するとダメージをうけるから注意だ。武器はステージごとにちがっていて、老人の店で売っているアイテムを買うことによってパワーアップすることができるんだ。難関を突破し、グレムリンたちの攻撃をかわして、最後に待っている大ボスをはたして倒すことができるかな？



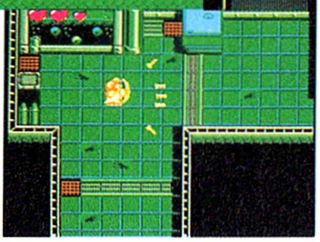
←ステージ1の武器はトマト爆弾。飛距離はかなり短かい。敵もあまり強くない



→ステージ2は地下道だ。武器はマッチ棒でパワーアップすると3方行になるぞ



←ステージ3の武器はクリップで、飛距離もグーンとアップ！グレムリンも一発



→ステージ4はバイオ研究所の中だ。武器の矢は、パワーアップすると5方行に

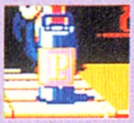
老人の店

各ステージには、貴重なアイテムを売っている老人の店がある。でも、買えるのは3つのアイテムの内の1つだけだよ。

←ライフ2つ分回復できる

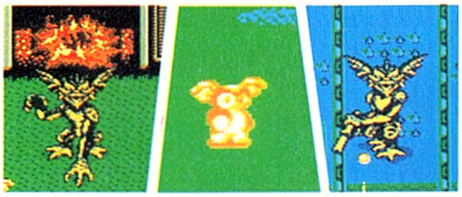
←穴に落ちてもダメージなし

←ギズモのストックが一ふえる



←武器のパワーアップができる

ヒェ〜っボスはこわいだべ〜っ



↑そして、各ステージの最後には上のような巨大グレムリンがボスとして出てくる。みんな動きが早くて、かなりタフなやつらばっかりだ。弱点はないのでバンバン撃ちまくるしか手はない。いやーんやめてーって感じだホント。

© 1990 WARNER BROS., INC. AND AMBLIN © 1990 SUNSOFT

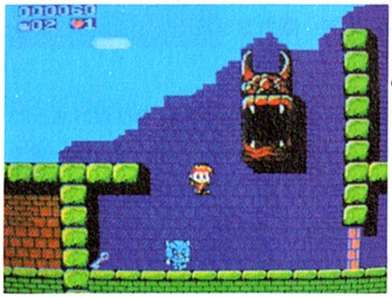
レジェンドオブヒーロートンマ

■アイレム　■10月発売予定
■価格未定　■カセット

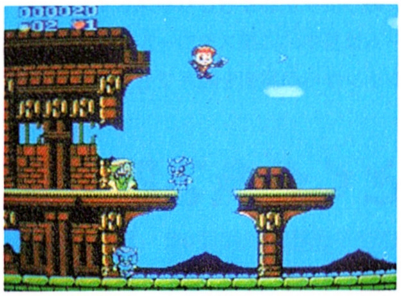
未だ見ぬ、運命により結ばれるひとを求めて

　アイレムの新作は、以前アーケード版でヒットした「レジェンドオブヒーロートンマ」の移植だ。見ての通りコミカルアクションゲームの「トンマ」、操作とかマジックアイテムはアーケード版といっしょで、ジャンプと弾丸攻撃を中心にしたアクションを持つ。
　で、ステージ構成なんだけど、全部で７つのエリアを進んでいく。廃墟、岩山、森林、迷宮などを、敵を倒しつつ、鍵を見つけ出してボスのいるステージラストを目指す。ボスは曲者が多く、苦労させられそうだ。
　最終的に「トンマ」は、助けを求めるお姫さまを助け出さなくてはならない。王子トンマと、お姫さまは結ばれる運命にある。がんばらなくちゃだわ。

←ファミコン版独自のグラフィックに仕上げられている

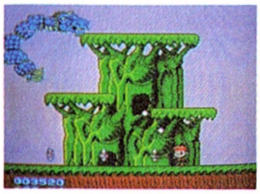


←巨大なキャラクターが何げなく攻撃してきたりする。これだから一人歩きはコワイのよ



↑ジャンプは細かい操作が出来る。ジャンプ中に上や下を押すと、落下の速度が遅くなったり速くなったりする。敵の頭を踏んでさらに高くとぶのもＯＫ

←ボスがコワいのは当たり前だが、ホーミングとか炸裂とか、色々な技術を持つ者が多い



→ドラゴンとか木の化物とか、おっかないボスたちが、戦いたくってウズウズしている

ブロディアランド

■トンキンハウス　■8月11日発売
■¥5600（税抜き）■カセット

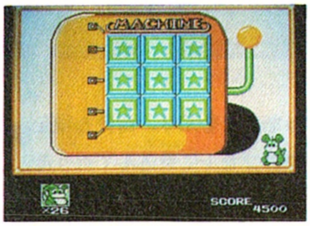
可愛い怪獣が主人公のアクションパズルだ！

　ゲームボーイやＰＣエンジンでおなじみのボールをレールの上で転がすアクションパズル『プロディア』が、ファミコンでも登場する。あの独特のパズル性はそのままに、グラフィックはとっても可愛らしくアレンジされ、プレイしててほんわかする作品になっているんだ。
　ストーリーを簡単に説明しよう。怪獣国の中央に安置されていた聖なる玉「ホーリーボール」。この玉が巨大隕石の直撃を受け、８つに砕けて世界中に散らばってしまった。そのため大地震が起き、街は崩れ、道という道は全て分断されてしまった。そこで怪獣国の王子は、祖国を救うために８つの「聖なるかけら」を探す旅に出るのだ。
　しかし、この王子様、立ち止まるということを知らない。このままではいたる所で寸断されている道を無事に歩けるわけがない。そこでプレイヤーは道のブロックをうまく移動させて、無事に王子を歩かせてあげるのだ。面内の全ての道を王子が歩き切ればクリア。次の面へ進めるのだ。面数は全部で100。それらが８つのワールドにわかれており、それぞれのワールドをクリアすると、念願の〝聖なるかけら〟が手にはいるんだ。

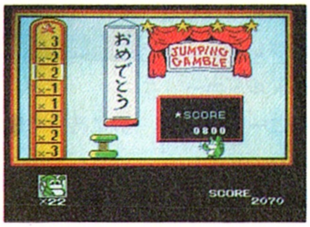
↑これがワールドマップ全景。このようなワールドが８つあるんだね

↑画面上の線路を走破すると、その面をクリアできる。さて、どうするか？

↑舞台は宇宙へも展開する。ここらへんまでくると、けっこうムズい



↑思考に疲れた人のため、こういうお遊びイベントも数多く用意されている



↑こちらも楽しいイベント。バネを使って高くジャンプすれば高得点なんだ

↑ワールドをクリアすると、長老から聖なるかけらをもらえる。やりぃ！

マジックジョン（仮称）

■ジャレコ　■10月発売予定
■価格未定　■カセット

魔法がモノを言いまくるアクション

↑タカに変身することができる

↑マジックポイントには限りあり

↑敵キャラは個性がありそうだ

今まで、アクションゲームの攻撃方法っていうと、剣やガン、格闘が中心だった。魔法が使えるキャラクターなんてのも多いけど、あくまで剣などの影にかくれた存在だった。

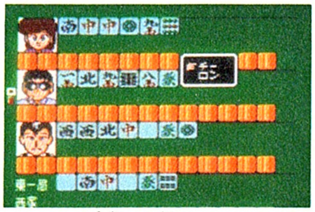
だけど、ジャレコの新作「マジックジョン」は、そんな魔法にスポットライトをあてたアクションゲームだ。スタート時から多くの魔法を使用することができ、攻撃用はもちろんのこと、防御、回復、それに変身用のマジックまであったりするからこりゃスゴイ。

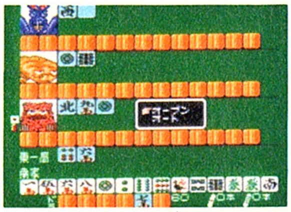
ゲームは基本的に横スクロールアクション。マジシャンから超魔術を教えてもらったジョンが、誘拐されてしまったガールフレンドの父親を助け出すのが目的だ。ステージクリア後にはビジュアルシーンも入っているとのことだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

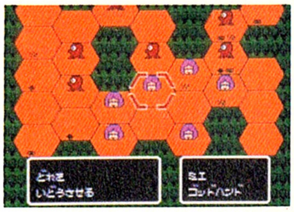
■アスミック　■12月発売予定
■¥6500（予）　■カセット

ひとくせある24人の雀士が君を待つ！


↑どいつも個性ある奴ばっかりだ


↑こんな面子とも対戦できるんだ

↑タコ合戦は日本を賭ける勝負だ


↑こんなマップまであるんだぜ！

知る人ぞ知る異色麻雀ゲーム『ぎゅわん自己』がパワーアップして帰ってきた。個性の塊のような24人のキャラ達との対戦が、またまた楽しめるというわけだ。今回登場する24人の対戦相手達は、パソコン版や前作から選ばれた人気キャラに、今回から新登場するニューキャラが加わった。前回にもましてバラエティー豊かなメンバーが揃ったようだ。

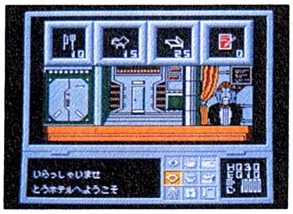
準備されているモードは3つ。24人の中から面子と指導者を選んで麻雀するフリー対戦モード。24人と総当たり対戦して優勝を目指す勝ち抜きモード。シミュレーション風のマップ上で展開する、日本領土を賭けたタコ合戦モード。どれもこれも一味違った麻雀が楽しめる。麻雀好きや原作ファンならずとも要チェックのゲームだ。

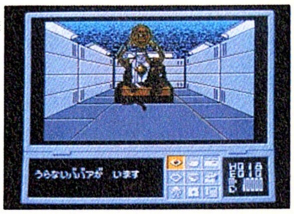
シャドウブレイン

■ポニーキャニオン　■12月発売予定
■¥9800（税抜き）　■カセット

マルチメディアなアドベンチャーだぞ！

↑勝てばレベルが上がる


↑ホテルでチェックイン


↑謎はババアに聞くのだ

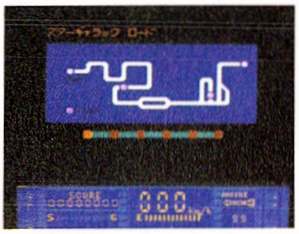
ポニーキャニオンの新作は、一風変わったアドベンチャーゲーム「シャドウブレイン」だ。時代は1990年、少年ジュンの父ルドガーは異端的な化学者で、生命活動のコード・プログラム化などの研究を続けていた。が、しかし彼のコンピューター端末に謎の少女の像が現れたと同時に彼は消えてしまった。ジュンは、父が自らの研究の実験台となり未来世界に行ってしまったことを知り、自分も後を追うべく研究室のカプセルに乗込んで行った。という所からゲームは始まるんだ。君は、未来の世界で数々のイベントをクリアして敵と戦いながら、父のルドガーを捜す旅に出るんだ。また、このゲームには主人公の生い立ちや、人物紹介などが納められているビデオテープがあり、ビデオ・ゲームソフトと一体化商品として発売されるんだ。今流行のマルチメディアってやつだね。

アストロ・ファング

■ビクター音楽産業　■9月末発売予定
■¥6200　■カセット

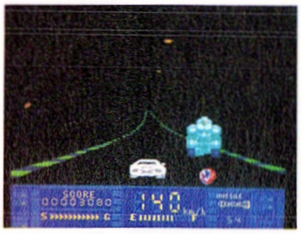
とことん破壊的な3Dカーアクション

ビクター音楽産業から、ひさびさの３Ｄカーアクションゲームの登場だ。といっても、他車を抜き去るのが目的のレースゲームではない。他車を破壊しまくって、ハイウェイを爆走するゲームなのだ。
自車の頭部にはミサイルが装備されており、それを撃つことで他車を破壊できる。また、他車の間をすり抜ける時には、車を細く変型させたりすることもできる。これらのテクニックを駆使して、ハイウェイの終点を目指すのだ。終点には大ボスが待ち構えていて、これを倒してようやくステージクリアになる。６つのステージの６つの大ボスを倒し、エンディングを目指そう。



↑１面のマップ。ふたまたがいくつかあり、プレイヤーを悩ませる

↑他車とのバトル。うしろに回り込んでミサイルを撃ち込むのがベスト



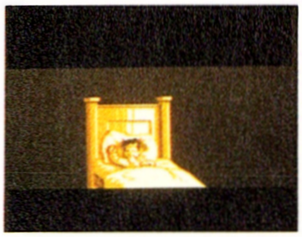
↑こいつが大ボス。赤い玉を吐き出して攻撃してくる。うまくよけて逆襲だ

パジャマヒーロー

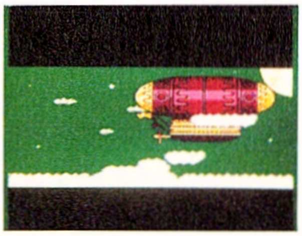
■カプコン　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

主人公ニモのファンタジックアクション

生身のままの主人公は、敵に向かって攻撃はできない。でも特定の敵キャラにキャンディを投げてやると、そいつに乗り移って、そのキャラクター特有の攻撃ができるようになる。そんな不思議な能力を使いながら夢の国を進んでいく主人公の名は"ニモ"。スランバーランドと名のる夢の国の王様を助け出しにいく。ゲームは基本的に横スクロールのアクションで、全８ステージになる予定。夢の国らしいファンタジックなステージがいっぱいありそうだ。
ここのところレベルの高いアクションゲームを連発しているカプコンだけに期待したい作品だ。



↑ねむっているニモの夢の中で何かが起こりつつあった…



↑夢の国・スランバーランドだから、こんなファンタジックなシーンも展開する

↑スランバーランドの王女に使命を伝えられて、いよいよ冒険はスタートする

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

右を向いてもぉ〜、左を見てもぉ〜

♪右を向いたら回転でぇ、上を向いたら拡大よぉ、ほんに美麗なビットも16、こいつぁ楽しみ、こいつぁ楽ぉしいみぃ〜、ハッ、チョイト、すっぱぁ、ふぁみぃこぉ〜ん。

……きっとそれってマイク氏のオリジナル曲で、スーパーファミコン音頭ってんでしょ。あいかわらずな人格でうらやましいなぁ。

うむ、レコーディングしたいメーカーはただちに必勝本編集部気付けマイク係まで応募するよーに。とゆーことでだ、やはりここはスーパーファミコンの話題でいってみましょう。

いよっ、待ってましたぁ、パチパチパチ（拍手）。

まず、まだ態度のはっきりしない大手サードパーティの動向から……。エニックスな。ここ、ドラクエⅤもしくはそのタイトルではないかもしれないがそのポジションのゲームを、スーパーファミコンで出すかファミコンで出すか、微妙なところだ。

えっ!? ボク、ドラクエⅣの次の作品はファミコン版だって聞いたよ。

……どうも、私としてはその話、エニックスからのリークではないかとふんでいる。任天堂としては売り出したいスーパーファミコンで、ドラクエの続きを出して欲しいのは山々。それに対してエニックスがどう出るか。より有利な条件を提示してくれればスーパーファミコンで、そうじゃないならファミコンでっていうゆさぶりではないか……?° まだ決定は先になりそうだ。そして、ナムコ。ここのところ社内体制が変わり、任天堂との関係を修復しようとの動き。早ければ夏休みごろにはスーパーファミコンがらみの何らかの発表があるかも。

でもさ、スーパーファミコンの発売が迫ってるわりに、どこも対応がのろいよね。

うむ、じつは今年から来年いっぱい、任天堂以外のソフトは遅れに遅れまくる。そんな怖ろしい噂もあるのじゃあ！

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM. ●ファミコン

黒字はカセット、
青字はティスクを表わします。

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月			
20日	キャフテン翼２	テクモ	¥6900
20日	獣王記	アスミック	¥5900
20日	ソルスティス	CBSソニーグルーフ	¥5900
20日	ニチブツマージャンIII・マージャンGメン	日本物産	¥6400
20日	フライファイター	タイトー	¥5900
24日	ホームランナイター'90サ・ペナントレース	データイースト	¥6300
27日	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
27日	Dr.マリオ	任天堂	¥4900※
27日	ゴルゴ13・イカロスの謎	ビック東海	¥6000
27日	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
27日	燃えフロ'90感動編	ジャレコ	¥6500
8月			
3日	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
3日	マイトアンドマジック	学研	¥8500
3日	ゲームハーティ	ココナッツジャハン	¥6500
8日	忍者らホイ！	アスキー	¥7800(予)
8日	2010～STREET FIGHTER～	カフコン	¥5800
10日	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥5700
10日	タイタン	ソフエル	¥5900
10日	ラフワールド	サン電子	¥5500
10日	日本一の名監督	アスミック	¥6800
10日	ビーハータイム	サンリツ電気	¥4900
10日	川のぬし釣り	ハック・イン・ビデオ	¥6300
10日	はられるワールド	ハリエ	¥5980
10日	KAGE	ナツメ	¥5900
11日	ブロディアランド	トンキンハウス	¥5600
21日	孔雀王II	ホニーキャニオン	¥6800
24日	魔天童子	クエスト	¥6500
24日	雀豪	ビクター音楽産業	¥6700
24日	上海II	サン電子	¥5500
31日	タンジョンキッド	クエスト	¥6500
上旬	SDカンタム外伝	バンタイ	¥6800
下旬	リトルマジック	データイーズト	¥6300
9月			
7日	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900
14日	ドラえもん キカゾンビの逆襲	エホック社	¥6800
21日	アストロ・ファング	A-WAVE	¥6700
上旬	バックギャモン(ディスク)	任天堂	¥2600※
中旬	烈火のごとく天下を取れ	バンフレスト	¥6800
下旬	North & South	ケムコ	¥6200
下旬	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	¥4900
下旬	ものまね四天王	ハック・イン・ビデオ	¥6200
下旬	ロックマン３	カフコン	¥6500
下旬	マジックジョン	ジャレコ	未定
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ホニーキャニオン	¥5800
	インセクターX	タイトー	未定
	維新の嵐	光栄	¥11800(予)
	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
	グレムリン２	サン電子	未定
10月／11月／12月			
10月12日	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャハン	¥6200
10月26日	ミニハット	ヒクター音楽産業	未定
10月中旬	京都 財テク殺人事件	ヘクト	¥8500
10月下旬	水島新司の大甲子園	カフコン	¥6500
10月下旬	メタルフレームサイバスター	ジャレコ	未定
	シャッフルバックカフェ	ホニーキャニオン販売	¥6200
	ガンナック	トンキンハウス	未定
	レジェンドオブヒーロートンマ	アイレム	未定
11月22日	虹のシルクロード	ヒクター音楽産業	¥7500
11月中旬	ふしぎなブロビー～ブロバニアの危機～	ジャレコ	未定
11月下旬	スーハーチャイニーズ３	カルチャーブレーン	未定
	井手洋介名人の実戦麻雀II	カフコン	未定
	ハチ夫くん３	ココナッツジャハン	未定
	ハーマン	アイレム	未定
	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
12月上旬	西遊記ワールドII(仮)	ジャレコ	未定
12月上旬	麻雀倶楽部 永田町	ヘクト	¥9700
12月上旬	ゴルフ グランドスラム	ヘクト	¥6800
12月中旬	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	未定
	ぎゅわんぶらあ自己中心派２	アスミック	未定
	AD & Dヒーローオブランス	ホニーキャニオン	¥6800
	バーズティル	ホニーキャニオン	¥6800
	シャドウブレイン	ホニーキャニオン	¥9800
	AD & Dヒルズファー	ホニーキャニオン	¥6800
	ハジャマヒーロー	カフコン	未定

発売日未定

- ●シャンカラ アイ・ジー・エス 未定
- ●ダンジョン放浪記 アスキー ¥6500(予)
- ●コンバットゾーン BPS 未定
- ●メタルスレイダーグローリー ハル研究所 未定
- ●シェラザード2 カルチャーブレーン 未定
- ●神界 東映動画 ¥9600(予)
- ●熱血野球小僧 テクノスジャパン 未定
- ●いただきストリート アスキー 未定
- ●帝都大戦 ポニーキャニオン販売 未定
- ●株式道場パートII ヘクト 未定
- ●装甲騎兵ボトムズ ハイスコア ¥5500
- ●役満天国 任天堂 未定
- ●鳳凰伝説 ヒューマン ¥5900(予)
- ●ジャックと豆の木 アスミック 未定
- ●千代の富士の大銀杏 フェイス 未定
- ●人生劇場II タイトー 未定
- ●ジャングル大帝 タイトー 未定
- ●ブラッディ・ウォリアーズ 東映動画 ¥6200
- ●幻獣創世記 日本物産 未定
- ●ロックマン3 カプコン ¥6500
- ●ワールドボクシング T.S.S 未定
- ●すごろクエスト テクノスジャパン 未定
- ●アルデンラルデン タイトー 未定
- ●グランドマスター(仮) ハリエ ¥5980
- ●悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん コナミ 未定
- ●ハロディウスだ！ コナミ 未定
- ●ラグランジュポイント コナミ 未定
- ●狼たちの野望 ジャレコ 未定
- ●ロケットレンジャー ケムコ ¥6000
- ●ベースボールファイター バップ 未定
- ●おぼっちゃまくん テクモ 未定
- ●ドラゴンボールZ バンダイ 未定
- ●ルーンマスター バンダイ 未定
- ●ラストハルマゲドン バンダイ 未定
- ●迷宮の達人大迷路 エポック社 未定
- ●クロスファイヤー 九娯貿易 未定
- ●シルバーサーガ セタ 未定
- ●イースIIIワンダラーズフロムイース ビクター音楽産業 未定
- ●ジョナサンバートン事件簿・邪神の複讐 ジャレコ 未定
- ●おたくの星座 M&M 未定
- ●マイライフ・マイラブ バンフレスト 未定
- ●ダブルドラゴンIII テクノスジャパン 未定
- ●パズルボーイ(ディスク・書き換え専用) アトラス ¥500(※)
- ●熱血高校くにおくん～場外乱闘編 テクノスジャパン 未定

SUPER FAMI-COM. ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	スーハーマリオ４	任天堂	未定
11月21日	F-ZERO	任天堂	未定
11月21日	フライトクラフ	任天堂	未定
年末予定	グラディウスIII移植版	コナミ	未定
年末予定	イースIII	東京書籍	未定
未定	超魔界村	カフコン	未定
未定	ファイナルファイト	カフコン	未定
未定	R-TYPE II	アイレム	未定
未定	ガデュリン	セタ	未定
未定	ボンバザル	ケムコ	未定
未定	ジェリービーン(仮)	CBSソニーグルーフ	未定
未定	ホッハーズ(仮)	サン電子	未定
未定	ホヒュラス	イマジニア	未定
未定	遥かなるオーガスタ	T & Eソフト	未定
未定	新・ゼルタの伝説	任天堂	未定
未定	シムシティ	任天堂	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	タンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	スーハーフロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
未定	ドラッケン	ケムコ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月20日	デビルクラッシュ	ナクザット	¥6300
7月20日	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月27日	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	¥10800
7月27日	イメージファイト	アイレム	¥7000
7月27日	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700
7月27日	ロードランナー	ハック・イン・ビテオ	¥5800
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	ハワーリークIII	ハドソン	¥5800
8月10日	クラックス	テンゲン	¥5900
8月10日	将棋初段一直線	ホームテータ	¥6700
8月10日	麻雀悟空スペシャル	サン電子	¥6300
8月24日	最新恐竜図解大辞典「マジカルサウルスツアー」(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥8700
8月30日	地獄めぐり	タイトー	¥6600
8月31日	オペレーションウルフ	NECアベニュー	¥7200
8月31日	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	¥7500
8月下旬	はにい おん さ ろおど	フェイス	¥6400
9月7日	暗黒伝説	ヒクター音楽産業	¥6200
9月7日	ヴァリスIII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月14日	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
9月14日	ジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7800
9月14日	F１サーカス	日本物産	¥6900
9月21日	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月21日	ダライアス・プラス	NECアベニュー	¥9800
9月28日	アフターバーナーII	NECアベニュー	¥7200
9月28日	ファイナルブラスター	ナムコ	¥6800(予)
9月28日	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」２号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月28日	ダイハード	ハック・イン・ビテオ	未定
9月上旬	ゴモラスピード	UPL	¥6500(予)
9月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	¥6800
9月上旬	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月上旬	関ヶ原	トンキンハウス	¥6800
9月下旬	バットマン	サン電子	¥6500
9月下旬	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月	琉球	フェイス	¥5400
10月5日	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	¥6800
10月上旬	サイバーナイト	トンキンハウス	¥6800
10月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500(予)
10月	大旋風	NECアベニュー	未定
10月	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	未定
10月	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
10月	ナグザットスタジアム	ナグザット	¥6800(予)
10月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
11月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
11月	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	未定
11月	トリッキー	アイ・ジー・エス	未定
11月	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
12月中旬	クロスワイバー	フェイス	未定
12月	ボンバーマン	ハドソン	未定
12月	迷宮島	アイレム	未定
12月	マスターズオブモンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500(予)
12月	アストラリウス(仮)(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
1月	おぼっちゃまくん(仮)	ハック・イン・ビテオ	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ホヒュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII・伝説の男	ハドソン	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	カタッシュ	タイトー	未定

未定	CYBER CITY OED0808 ~獣の隠性~(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	ああ女神様	メサイヤ	¥6800(予)
未定	キックボール	メサイヤ	未定
未定	スフレンティド・サーカ	メサイヤ	未定
未定	改造町人シュビビンマン2 ~新たなる敵~	メサイヤ	未定
未定	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子 ~魔界からの転校生~(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	ワラビー	メサイヤ	未定
未定	IT CAME FROM THE DESERT (CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	トイショップホーイス	ビクター音楽産業	未定
未定	ドラ坊ちゃん	ナクザット	未定
未定	ダブルリンク	ナクザット	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナクザット	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	カットビ!宅配くん	トンキンハウス	未定
未定	戦国関東三国志	インテック	未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月20日	フェリオス	ナムコ	¥5800
7月27日	バットマン	サン電子	¥6500
7月28日	サイバーボール	セガ	¥6000
8月9日	スーパーモナコGP	セガ	¥6000
8月10日	四天明王	シグマ商事	¥6200
8月10日	ラスタンサーガII	タイトー	¥6800
8月25日(予)	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥6000
9月7日(予)	クラックス	ナムコ	¥4900
9月28日	ヘルファイアー	メサイヤ	¥6800
9月上旬	アクシス	ウルフチーム	¥6800(予)
9月下旬	インセクターX	ホット・ビィ	¥6800
9月下旬	ファットマン	サンリツ電気	¥7800
9月	ゲイングランド	セガ	¥6000
9月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
9月	コラムス(ゲームギア)	セガ	未定
9月	スーパーモナコGP(ゲームギア)	セガ	未定
9月	ペンゴ(ゲームギア)	セガ	未定
9月	スペースインベーダー'90	タイトー	未定
9月	ジャンクション	マイクロネット	¥6000
9月	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
10月上旬	Little ZAN(斬)(ゲームギア)	ウルフチーム	未定
10月下旬	モンスターレア	セガ	¥6000
10月	スーパーライセンス(仮)	セガ	未定
10月	クラックダウン	セガ	¥6000
10月	ストライダー飛龍	セガ	未定
10月	レッスルウォー	セガ	¥6000
10月	Vアタック	セガ	¥6000
10月	ベースボール(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
10月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800(予)
10月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	¥6500(予)
10月	マスターオブウェポン	タイトー	未定
10月	バーニングフォース	ナムコ	¥5800(予)
11月	ダイナマイトデューク	セガ	¥6000
11月	ワンダーボーイ(ゲームギア)	セガ	未定
11月	麻雀(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
11月	火激	ホット・ビィ	¥7700
11月	ヴァザム	トレコ	未定
11月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6200
11月	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800
12月	シャドーダンサー	セガ	¥6000
12月	三国志・乱世の英雄たち(例)	セガ	未定
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	スーパー大戦略II(仮)	セガ	未定
12月	G-LOC(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
12月	メイズ・シンドローム(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
12月	スタークルーザー	メサイヤ	¥7000(予)
12月	シーザー	マイクロネット	未定
12月	ぎゅわんぶらぁ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	未定
12月	ヴェリテックス	アスミック	未定
12月	アズシオン	日本テレネット	¥6800
12月	ポップブレーカー(ゲームギア)	マイクロキャビン	未定
未定	あっぱれ!実業王	セガ	¥5500
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	ダライアスII	タイトー	未定
未定	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子~第7の警鐘~	メサイヤ	未定
未定	レディーホーク(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス(仮)	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング	ヒューマン	未定
未定	XDR	ユニパック	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	グラナダ	ウルフチーム	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	エアロブラスターズ(仮)	カネコ	¥6000
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	¥5500(予)
未定	サイコワールド(ゲームギア)	セガ	未定
未定	対戦カンフー(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
未定	GG忍(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
未定	テニス(仮)(ゲームギア)	セガ	未定
未定	ファンタジーゾーン3(ゲームギア)	セガ	未定
未定	スペースハリアー3(ゲームギア)	セガ	未定
未定	タロット占い(ゲームギア)	セガ	未定
未定	OUT RUN(ゲームギア)	セガ	未定
未定	エイリアンストーム(ゲームギア)	セガ	未定
未定	アレックスキッド(ゲームギア)	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス(ゲームギア)	セガ	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

ゲームホーイソフトの価格はすべて税込みです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月20日	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3090※
7月27日	Dr.マリオ	任天堂	¥2600※
7月31日	パズニック	タイトー	¥3400※
8月2日	石道	アスキー	¥3090※
8月3日	T.M.N.T	コナミ	¥3500※
8月8日	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
8月10日	VSバトラー	ユース	¥3400※
8月24日	パワーミッション	バップ	¥3500※
8月12日	ドラゴンスレイヤーI	エポック社	¥3090※
8月31日	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※
8月31日	バトルピンポン	クエスト	¥3300※
8月	バトルブル	セタ	¥3500※
9月14日	対戦型ファミスタ	ナムコ	¥3500※
9月21日	ダックテールス	カプコン	¥3300※
9月21日	プロレス	ヒューマン	¥3500※
9月28日	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	¥3400※
9月中旬	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	¥3400※
9月下旬	ルナ・ランダー	パック・イン・ビデオ	¥3200※
9月下旬	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
9月下旬	うおーズ	トーワチキ	¥3090※
9月下旬	パラメデス	ホット・ビィ	¥3300※
9月	サイドポケット	データイースト	¥3300※
9月	銀河	ホット・ビィ	未定
9月	ベリウス	サミー工業	未定
9月	FIボーイ	アスク講談社	¥3300※
9月	ころダイス	キングレコード	未定
10月26日	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
10月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
10月中旬	ツインビーだ!	コナミ	未定
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月下旬	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ	未定
10月	飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定
10月	プリプリ(仮)	サン電子	未定
11月上旬	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
11月中旬	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
11月	それ行け!アミーダ君	ココナッツジャパン	未定
11月	ペインターモモピー	シグマ商事	未定
12月上旬	怒りの要塞(仮)	ジャレコ	未定
12月	SAGAII	スクウェア	未定
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
12月	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン	¥3400※
12月	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
12月	アイソレイテッドウォリアー	バップ	未定
12月	ドラゴンテール	アイマックス	¥3500※(予)
'91年2月(予)	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定
未定	ギャザーズ	ビック東海	未定
未定	FIレース	任天堂	未定
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ファーステスト・ラップ	バップ	未定
未定	鬼ヶ島パチンコ店(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	パラソルヘンベえ	エポック社	¥3300※
未定	アフターバースト	メサイヤ	¥3000※
未定	ライサンダー	日本物産	¥3500※
未定	ネイビーブルー'90	ユース	未定
未定	GO!GO!TANK	コピアシステム	未定
未定	グレムリン2	サン電子	未定
未定	ヘッドオン	テクモ	未定
未定	バブルボブル	タイトー	未定
未定	スパルタンX(仮)	アイレム	未定
未定	怪傑ヤンチャ丸(仮)	アイレム	未定
未定	信長の野望ゲームボーイ版	光栄	未定
未定	FIスピリット(仮)	コナミ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙ 編集部メモ

●任天堂はディスクで「バックギャモン」を発売します。バックギャモンは西洋双六といわれる頭を使うボードゲーム、初のゲーム化です。

●アイレムから藤子不二雄原作の「パーマン」が出ます。アクションゲームです。

●アトラスからゲームボーイ用ソフトとして発売された「パズルボーイ」が、ディスク書き換え専用ソフトとして復活することになりました。

●ジャレコから発売予定の「ふしぎなブロビー」「サイバスター」はNESからの移植、「西遊記ワールドII(仮)」は「西遊記ワールド」の続編。3本ともアクションゲームでこの秋から冬にかけての発売。

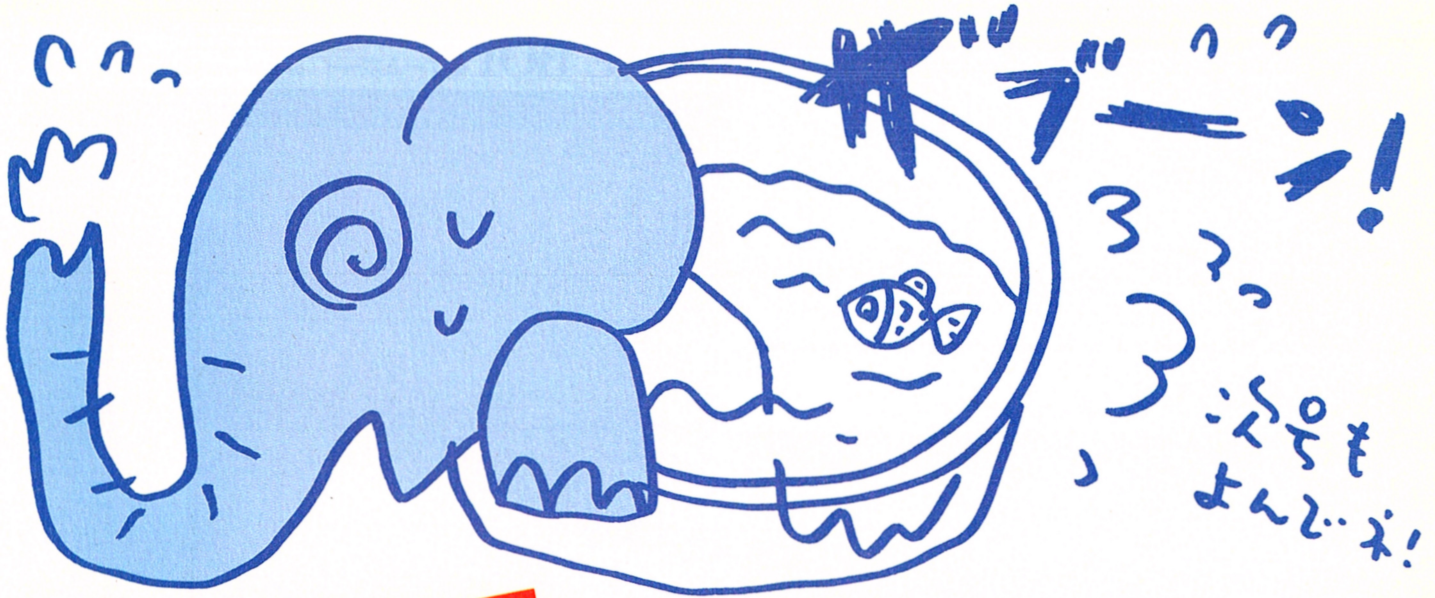
●ヘクトからも新タイトルが4本発表された。「京都・財テク殺人事件」「麻雀倶楽部永田町」「ゴルフグランドスラム」はファミコン。「エモやんの20倍プロ野球」はゲームボーイ用。

●新規参入メーカー・アイマックスからゲームボーイソフト「ドラゴンテール」の発売が決定。パズル要素の強いアクションゲームです。

●アイレムからゲームボーイ用ソフトを2本。「スパルタンX」と「怪傑ヤンチャ丸」。どちらも仮称です。

●アスミックからメガドライブ用ソフト「ヴェリテックス」が発売されます。縦スクロールのオリジナルシューティングゲーム。

●日本テレネットがメガドライブに新規参入。超大型トラックを操る「ロード・バスターズ」(11月発売予定)と、シューティングゲーム「アズシオン」(12月発売予定)だ。



ファミコン必勝本
次号Vol.16・17合併号
8月3日
金曜日発売！
予価490円（税込）

●はーい暑いですねー。さて次号は夏休み特別合併号です。お楽しみスーパーFC情報に上半期全ソフトレビューなど、気合のはいった企画が盛りだくさん。それから、それから、

特別付録 ウィザードリィ アイテム・イラスト大型ポスター!!

もちろんこの夏、人気の忍者らホイ！の大特集それに、手塚一郎の読み切り書き下し小説もどどーんと掲載!!

次号 夏休み合併特大号 御期待下さい!!

CALENDER

7/20（金）	ファミコン必勝本Vol.15発売 Ⓒキャプテン翼2（テクモ）発売 Ⓒ獣王記（アスミック）発売 Ⓒソルスティス（エピック・ソニー）発売 PC 桃太郎伝説ターボ（ハドソン）発売 PC デビルクラッシュ（ナグザット）発売 MC フェリオス（ナムコ）発売
21（土）	
22（日）	
23（月）	
24（火）	
25（水）	
26（木）	
27（金）	Ⓒビックリマンワールド 激闘聖戦士（ハドソン）発売 Ⓒ・GB Dr.マリオ（任天堂）発売 Ⓒゴルゴ13イカロスの謎（ビック東海）発売 ⒸSTED（ケイ・アミューズメントリース）発売 Ⓒ燃えプロ'90感動編（ジャレコ）発売 PC ロードランナー（パック・イン・ビデオ）発売 PC ワールドビーチバレー（I.G.S.）発売 PC 大魔界村（NECアベニュー）発売 PC イメージファイト（アイレム）発売 MD バットマン（サン電子）発売 GB タスマニア物語（ポニーキャニオン販売）発売
28（土）	
29（日）	
30（月）	
31（火）	
8/1（水）	
2（木）	GB 石道（アスキー）発売
3（金）	ファミコン必勝本Vol.16・17合併号発売 GB T.M.N.T（コナミ）発売 GB ギャザーズ（ビック東海）発売

AFTER THE GAME

●おかげさまで100号です。ちょうどひとくぎりという感じで、次号よりスーパーな時代に向けての準備期間に突入です。（井）

●世間の男女なら、結婚話のひとつも出てる4年と4か月の長～いおつきあい、ありがとう。きれいな関係でいようね。（ヒラ坊）

●スーパーファミコンに抱いてた夢がどんどん現実化してゆく日々。片想いが相思相愛に近づくみたい、い一気持ち。（あやちゃん）

●近頃、作山と一緒に「パロディウスだ！」をやりにいくことが多い。自分はツインビー、作山はタコだ。今日も行く？（根本）

●創刊当時、私の髪も少しは豊かだった…などと懐かしんでもしょうがないか。100号は0号、新しい必本の始まりです。（ハルク）

●やりました！ついに引越しです。この1ヶ月毎週末を犠牲にして探した結晶です。気分一新101号へがんばります。（マッキー）

●100号分ズラッと並んだ必本の表紙を見るとあの頃はあんなことがあって…なんて私生活のドロドロが甦える……ああ。（高城）

●フッフッフッついに俺の季節が来たぜ！もーバンバンＳＡＸ吹いて、泳ぎまくって遊びまくり！あ、行く行く。（さくやーま）

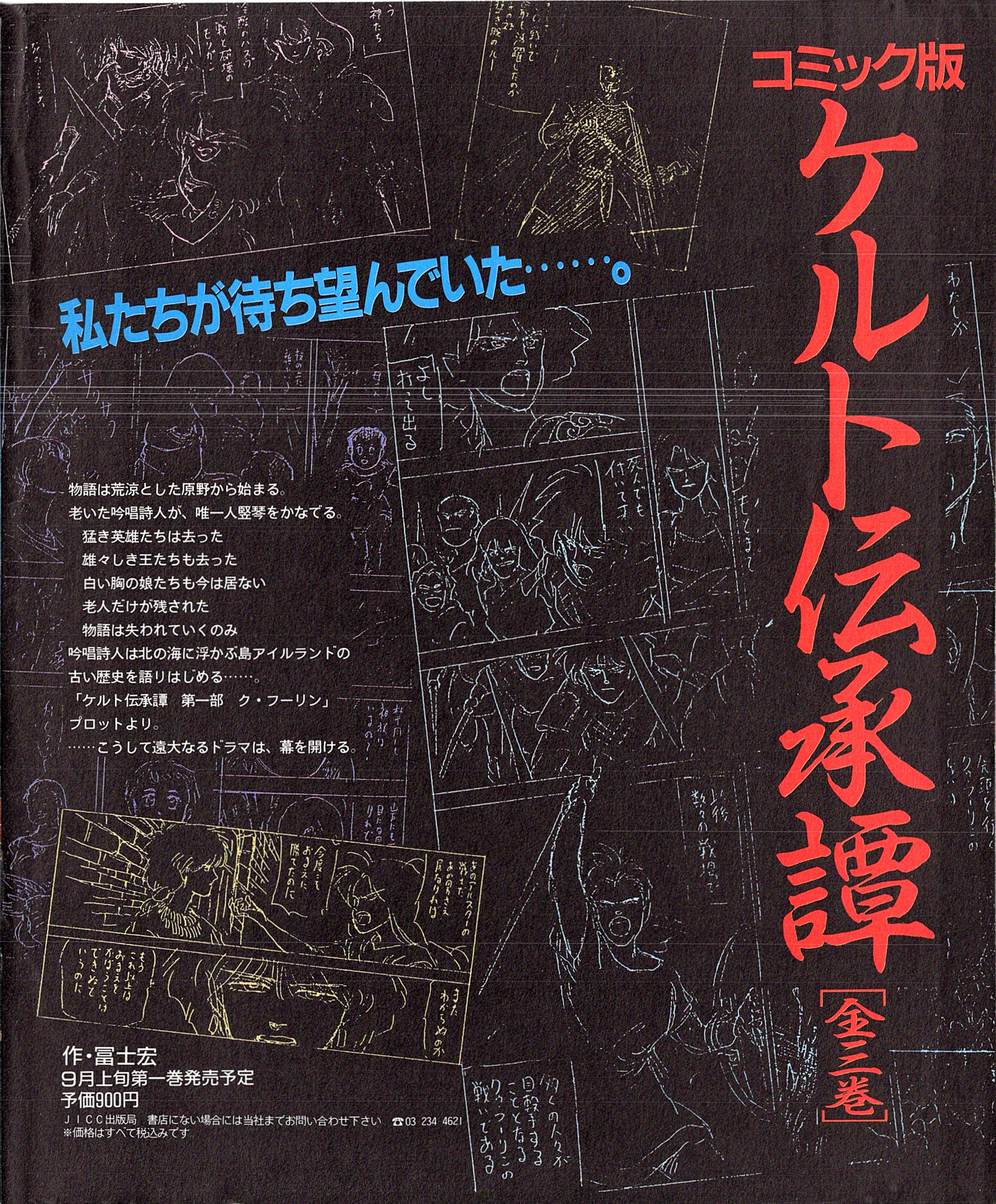
ファミコン必勝本
1990年8月3日号
Vol.15

●本紙掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03－239－0237
営業部：03－234－4621（東京）
06－204－1966（大阪）
052－201－4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所

©JICC出版局 1990 雑誌コード 27801-8/3
Printed in Japan

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


コミック版
ケルト伝承譚
［全三巻］
私たちが待ち望んでいた……。
物語は荒涼とした原野から始まる。
老いた吟唱詩人が、唯一人竪琴をかなでる。
猛き英雄たちは去った
雄々しき王たちも去った
白い胸の娘たちも今は居ない
老人だけが残された
物語は失われていくのみ
吟唱詩人は北の海に浮かぶ島アイルランドの
古い歴史を語りはじめる……。
「ケルト伝承譚　第一部　ク・フーリン」
プロットより。
……こうして遠大なるドラマは、幕を開ける。
作・冨士宏
9月上旬第一巻発売予定
予価900円
ＪＩＣＣ出版局　書店にない場合には当社までお問い合わせ下さい　☎03 234 4621
※価格はすべて税込みです

●プレイ方法を選べる14のコントロールプログラム内蔵
ゲームソフトに合わせたプレイ方法が①～⑭のプログラムの中から選択できてしまう。ひとつのゲームソフトを数種類のプログラムでプレイすれば、プレイヤーのオリジナル攻略法がみつかるかも。

●ターボ＆スローモーション機能で新ソフトを攻略
オプション販売だったスローモーション機能が標準装備。新しいゲームソフトの攻略や裏ワザの発見がおもいのまま。ハイスコアーだって期待できる。

●連射スピードコントロール機能を標準装備
いままで攻略できなかったゲームソフトもこの連射機能を使えばラクラク。連射速度もボタンのワンタッチ操作。A、Bボタンの連射切り換えも手軽にできてしまう、スグレもの。

●任天堂ファミコン用ソフトの全機種に対応可能
いまお店にあるTVゲーム機はもちろん、これから発売予定の機種にも対応可能。またファミコン用ゲームソフトにもすべて対応できるオールマイティーコントローラーだ。パックスパワーグローブの専用ソフトの開発が待ち遠しい。

●ベンドセンサーがつくりだす三次元プレイアクション
腕と指の動きがすばやくゲームシーンに反応する、画期的なセンサーだ。これがパックスパワーグローブの核といってもよい。三次元運動を体感するプレイに使い古しのゲームソフトも新しく蘇えるかもしれない。

PAX
POWER GLOVE™
パックス パワーグローブ

●「パックス パワーグローブ」ご予約、資料ご希望の方は、専用はがきでお申し込みください。
★パックス パワーグローブは皆様の予約・注文に応じて製造・販売致します。

待望のアームコントローラー誕生。
そして、今全貌が明らかになる。
POWER GLOVE
PAX
■ファミコンを変える!!
ゲーム実体感150%パックスパワーグローブ効果。
1990年 夏、TVゲームが変わる。アメリカで人気爆発の噂のパックスパワーグローブ、いよいよ日本上陸。これは、米航空宇宙局NASAのデータグローブ研究の最新テクノロジーから生まれた、近未来メカだ。カラダの動きを的確に信号変換するテクノロジーをTVゲームにとりいれた。今迄ジョイスティックでおこなっていたボタン操作をキミの腕が、そのままコントローラーになってゲームのキャラクターを自由自在に動かせる。肉体とマシンが一体となった、ダイレクトな操作感。まさに三次元ゲームの世界が到来した。こんな興奮、いままでなかった。
予約受付中!
お問い合せ先 東京03-5272-2611・402-4622／大阪06-347-5710
●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本
8月3日号
1990年8月3日発行 第5巻第15号(通巻100号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-8/3